

108
STRON!

CD-ACTION

INDEX: 334551
ISSN: 1426-2916

cena **12 zł 99 gr**

Nr 9/97 (10)
Wrzesień 1997

DUNGEON KEEPER

EXTREME ASSAULT, PACIFIC GENERAL,
BLOOD, DARK RIFT, CREATURES,
LBA 2, HEXEN 2, SHADOWS OVER RIVA,
DEATHMATCH MAKER

PERŁKI EUROPY
ŚRODKOWEJ,
ELLE 2000,
ORGANIC ART,
SPACE STATION,
LEKTOR

BRAK CD?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ?

Silver Shark

ISSN 1426-2916



09

9 771426 291976

BLUE BYTE SOFTWARE PREZENTUJE

EXTREME VAULT

ZABÓJCZA AKCJA • NIESAMOWITA PRĘDKOŚĆ • WSPANIAŁA GRAFIKA 3D

TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK:
THE SETTLERS
ARCHIMEDEAN DYNASTY
BATTLE ISLE

GAMBLER 9/97

94%

SECRET SERVICE 7-8/97

9/10

RESET 8/97

9/10

„Uwaga: Absolutny Killer!!!
Jakość sama w sobie!!!
Rewelacja!!!”

Reset 8/97

Wylazła dystrybucja w Polsce CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.



ZDOMINUJ PRZESTWORZĄ I ZIEMIĘ HELIKOPTEREM BOJOWYM SIOUX AH-23 ORAZ CZOLGIEM NAJNOWSZEJ GENERACJI T-1.
EXTREME VAULT™ TO SUPER SZYBKA AKCJA 3D ZE SZCZEGÓŁOWĄ GRAFIKĄ JAKIEJ NIGDY PRZEDTEM NIE WIDZIAŁEŚ.
OD TEJ AKCJI NIE MA UGIECZKI!



CD PROJEKT

Biurowo: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Peca 2, tel. (0-22) 654 23 65



Numer 146
Wrzesień 97

REDAKCJA

Jerzy Poprawa
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretnarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski,
Marcin Serkies, Andrzej Sitek

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski,
Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Michał Krasnodębski,
Piotr Krzysztofik, Piotr Lasoń,
Magpie, Wojciech Podgórski,
Andrzej i Patryk Sawicki,
Adam Skorupa

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

NAKLAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
Nakład 60.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z piśmem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Witajcie!

Wakacje były... i się skończyły, przynajmniej tym, którzy nie studiują; ale studentom też już niewiele czasu zostało (che che). Cóż, te dwa miesiące (jak dla kogo, mi musiały wystarczyć niecałe 4 tygodnie) były pełne wrażeń, szczególnie dla tych, którzy mieszkali na terenach objętych powodzią. My przeżyliśmy w redakcji taki horror, że niech się schowają wszystkie Phantasmagorie, ale - jak widać - żyjemy. Przed nami polska, złota (oby sucha!) jesień, gdy aż się prosi by usiąść przed komputerem, otworzyć puszkę z... colą (albo innym relaksującym napojem) i pogrążyć się w wirtualnym świecie gier i programów.

W tej wędrówce CDA jest i będzie Waszym przewodnikiem. Wakacyjna przerwa umożliwiła nam wzięcie głębszego oddechu, czego efektem jest wrzesniowy numer, pełen najrozmaitszych atrakcji. Relacja z Atlanty pozwoli Wam zapoznać się z najnowszymi trendami, jakie panują w światku twórców gier i narobi apetytu na parę tytułów. (Targi wywarły na naszym naczelnym takie wrażenie, że postanowił zabawić w Atlantycie nieco dłużej, stąd nie zdziwicie się, że wstępniak wyszedł spod innej ręki).

Skoło o grach mowa - pora przystąpić do omówienia zawartości najnowszego Actiona. Zgodnie z Waszymi życzeniami poświęcamy w nim parę stron na opis zawartości naszych CD (w tym klawiszologii i tym podobnych spraw). Wprowadzamy też dział Sufler, gdzie znajdziecie tipsy, solucje (więcej niż kiedyś) i wszystko to, co ułatwia graczom życie. Nawiąsem mówiąc zwiększamy ilość tipsów - w CDA znajdziecie ich wprowadzić tyle, co zawsze, ale na CD nagraliśmy ich więcej - tak po polsku, jak i po angielsku (postaramy się co numer zamieszczać jakąś „tips machine”, zawierającą po kilkaset tipsów).

Ozdobą numeru są niewątpliwie dwie bardzo oczekiwane gry. Pierwsza: Dungeon Keeper. Czy muszę mówić coś więcej? Czekaliśmy na niego dosłownie latami, przeżywając chwile grozy, gdy rozeszły się plotki o zaniechaniu prac nad tą produkcją. Na szczęście były to tylko plotki, czego najlepszym dowodem jest recenzja + reportaż z polskiej premiery polskiej wersji DK! Zaiste, gra jest rewelacyjna, a za pomysł, stawiający na głowie tradycyjne podejście do tematu „lochy i potwory”, daję jej twórcom 10/10!!! Drugą, nie mniej wyczekiwaną, premierą, jest UFO 3. Fanów organizacji X-COM są zapewne w Polsce dziesiątki tysięcy (wraz z niżej podpisanym), więc nie trzeba będzie wyteżać słuchu, by usłyszeć płacz radości i jęki zachwytu, dobiegające znad komputerów w całym kraju.

Miłośnicy gier akcji znów będą w swoim żywiole (czytałem list czytelnika, który zarzucał nam dyskryminację takich gier w stosunku do strategii i RPG - mam nadzieję, że zawartość tego CDA będzie wymownym dowodem, iż tak nie jest). Wymiatające Tomb Raider 2 i Extreme Assault, niezła bijatyka 3D o nazwie Dark Rift, odjazdowa Daikatana spod ręki Guru - Johna Romero, krwisty (i to jak!) Blood, klimatyczny Blade, perfekcyjny Hexen 2, kontrowersyjny Postal, poprzedzony famą gry równie krwawej, co okrutnej, dość oryginalny Take no Prisoners (tylko na CD)... Aż się ciemno w oczach robi, od takiej uderzeniowej dawki akcji, w jej najczystszej, inkrustowanej adrenaliną, postaci!

Tym, którzy lubią gry spokojne i nie wadzące nikomu, polecam zerknięcie na strony, gdzie omawiamy świetny pinball (Time Shock) i przygodówki: kolejny Star Trek (który to już?), rewelacyjny graficznie Temujin, czy Broken Sword 2. A propos tej gry. Przeżyłem bardzo miłe zaskoczenie, gdy w materiałach prasowych Virginia znalazłem notkę, iż firma ta tworzy tę grę w kilku wersjach językowych, w tym także... po polsku! Czyżbyśmy w końcu dotarli do Europy, czyżby zachodni twórcy przestali traktować Polskę jako wielką czarną dziurę, gdzie króluje piractwo, a ludzi nie stać na oryginalne kopie? Czyżby spolszczenie stało się opłacalne? Oby. I oby był to kamień, który spowoduje lawinę - lawinę gier po polsku...

Ponoć sport to zdrowie. Zatem spróbujcie podreperować swoją nadwątloną komputerowaniem kondycję przy kilku grach: zręcznościowo potraktowanym tenisie (Elbow Tennis), raczej egzotycznym dla Polaków baseballu (Aaron vs. Ruth), piłce nożnej (Kick Off'97). Zwolenników (od)lotów zapraszam do kabiny SU-27; kto z Was zrobi „kobrę Pugaczowa”? Maniacy jazdy mogą wyżyć się w Moto Extreme oraz Formula Karts, a szczególnie w Monster Trucks. Nie ma to jak dźwięk dartej blachy o poranku. Odlot w zupełnie innym kierunku zaliczą ci, którzy zapoznają się z Creatures. Bajkowa grafika to jedno, ale idea gry to już totalny czad. Jeśli lubisz komputerowe zwierzęta (Dogz, Cats, itp.) to MUSISZ zapoznać się z tą grą!

Znajdzie się też coś dla strategów. Nawet jeśli nie wliczymy do puli UFO 3, to pozostają dwie gry z klasycznej serii „General”: Panzer General 2 i Pacific General. Kontrofensywa to rosyjski i całkiem przyzwoity RTS, Dark Omen będzie ucztą dla zakochanych w świecie Warhammera. Star Control 3 pogodzi strategów i miłośników gier akcji. A uważna lektura rubryki „Kalejdoskop” (polecam ją zresztą wszystkim czytelnikom) przekona Was, że wkrótce będzie jeszcze lepiej. Na kompaktce znajdziecie też dema innych strategii: Warlords III, Imperialism, Constructor oraz zabawnego RTSa (Beasts & Bumpkins). Za miesiąc będzie demo Clasha (póki co - wywiad z twórcami).

Co jeszcze? Stałe działy: Poradnik hackera, Scena, Królestwo Chaosu, Pomocna Dłoń, itp. powinny w pełni zaspokoić wasz głód informacji na najbliższy miesiąc.

Dlatego teraz kilka słów dla tych, którzy nad gry preferują programy użytkowe. Symulacja (ale taka prawdziwa symulacja) stacji kosmicznej to naprawdę coś niecodziennego. Podobnie niecodzienny A.D.A.M., nowy program Mindscape, przeniesie nas z orbity okołozemskiej w zupełnie inny kosmos - wewnętrzny; mówiąc ściślej do wnętrza człowieka. Dzieci powinny ucieszyć się komiksem (animowanym) opartym na motywach Batmana, tym bardziej, że same będą mogły go tworzyć. Lex Polonica to z kolei łakomy kąsek dla wszystkich, którzy mają częstą styczność z prawem (i nie chodzi mi tu o ludzi pokroju Krwawego Ziutka, a prawników, studentów prawa, biznesmenów). Uczący się angielskiego z wielką radością powitają wydany na kompaktce słownik polsko-angielski i angielsko-polski, autorstwa dobrze wam znanej firmy Young Digital Poland. Perełki Europy Środkowej to wirtualna wędrówka przez słynne miasta naszego regionu, Elle 2000 to zaś komputerowa książka kucharska.

Uff, to była szybka przebieżka, ja muszę otrzeć pot z czoła, a Wy (mam nadzieję, że solidnie zaostrzyłem Wam apetyt) możecie już rozpocząć lekturę najnowszego numeru CDA. A na pożegnanie powiem tyle: nosy do góry, przecież ferie świąteczne coraz bliżej!


Jerzy Poprawa

Powódź która nawiedziła znaczną część kraju mogła uniemożliwić zakup wakacyjnego numeru CD-Action. Dla naszych czytelników - ofiar powodzi, zamieszkujących na terenach które zostały zatopione, mamy specjalną ofertę - bezpłatny egzemplarz numeru lipcowo-sierpniowego. Warunkiem otrzymania gazety jest przesłanie na nasz adres koperty ze znaczkami pocztowymi o wartości 1,80 zł. Uwaga, oferta ważna do momentu wyczerpania nakładu.

Zawartość Cover CD

Co na kompaktach? 6

Programy użytkowe

Nowy Collins 10

Słownik polsko-angielski angielsko-polski

Anatomia anatomii 12

A.D.A.M.

Lex-ykon 13

Lex Polonica

Język giętki 14

Lektor

Wygaszacz nastrojów 15

Organic Art - Living Screen Saver

Kosmos z Marisa 16

Space Station Simulator

Robin z Batmanii 18

The adventure of Batman & Robin

Cudze chwalicie... 19

Perelki Europy Środkowej

Kalejdoskop

Nowości, zapowiedzi 22

W produkcji

Pałą i mieczem 30

Blade

Cztery rasy w pogoni za magicznym mieczem; wbrew pozorom to gra akcji, a nie RPG

Lara powraca 31

Tomb Raider 2

Druga część tej kultowej gry nabiera coraz wyraźniejszych kształtów

Mrok nad Starym Światem 32

Warhammer: Dark Ornen

Miłośnicy strategii i systemu Warhammer Fantasy Battle znajdą tu coś dla siebie.

Troje samurajów 33

Daikatana

100% adrenaliny 34

The Reap

Zagadki Quetzacoatla 36

Broken Sword 2

Nieśmiertelny generał 37

Panzer General 2

Gry przegląd

Księga Elfa Sidhe 38

Hexen 2



Co tu gadać, na kontynuację tej gry, klasyki FPP, czekamy równie niecierpliwie jak na Quake 2, czy Unreal. W bardzo obszernym tekście znajdziecie masę ciekawostek, które powinny zaspokoić Waszą ciekawość.

Niebezpieczna kolekcja 41

Temujin: The Capricorn Collection

Rzeźnia? 42

Postal

Gry recenzje

Wielkie koła 43

Monster Trucks



Ci, którzy uwielbiają dźwięk dartej i gniecionej, przez potężne koła, samochodowej blachy, będą wniebowzięci, gdy zasiądą za kierownicą jednego z tych dziwacznych pojazdów na wielkich kołach i ruszą w jedną z wielu tras dostępnych w tym symulatorze jazdy, przygotowanym przez Psynosis.

Czacha dymi 44

Microsoft Entertainment Pack - The puzzle collection

10 prostych gier o różnej skali trudności, wymagających tak zręczności, jak i zdolności do logicznego myślenia, może być wyzwaniem nie tylko dla najmłodszych graczy. Co ciekawe, gry są stworzone przez rosyjskich programistów.

Duma Jankesów 45

Aaron vs. Ruth

Amerykany nie mogą zrozumieć co my widzimy w piłce nożnej, a sami dostają wypieków na myśl o baseballu.

Zobaczcie do czego tak naprawdę służy ów słynny kij i poznajcie dość egzotyczne zasady tej gry!

Quake w domu... 46

Deathmatch Maker

Piąta gwiazdka 48

Pacific general

Wielki powrót 50

Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey

Bohater nie może długo pozostawać bezczynny, szczególnie zaś w momencie, gdy jego planeta zostaje najechana przez Obcych. Miłośnicy przygodówek powinni być w siódmym niebie, rozanieleni przez ładną grafikę, dużo humoru i sprawnie poprowadzą intrygę.

ZaSuwamy po Krymie! 54

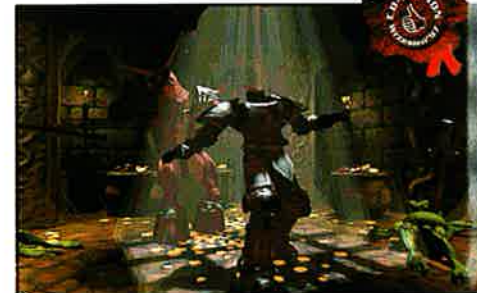
SU-27 Flanker v.1,5

Symulator nowoczesnego rosyjskiego myśliwca, akcja dzieje się podczas konfliktu Ukrainy i Rosji (o Krym).

Coś dla prawdziwych miłośników symulacji lotu.

Pierwsze starcie 56

Dungeon Keeper



Na tę grę czekaliśmy tak długo, że aż się wierzyć nie chce. Kilkakrotnie ogłaszano, że „już za chwilę premiera”, by po paru dniach kto inny sprostowywał, że premiery nigdy nie będzie, bo prace nad grą zostały wstrzymane. Stan niepewności utrzymywał się przez wiele miesięcy, by zakończyć się happy-endem. Gra jest zaiste rewelacyjna, więc niech Was nie dziwi ilość poświęconego jej miejsca...

Szczelina ciemności 61

Dark Rift

Urrraaa! 62

Kontrofensywa

Za naszą wschodnią granicą wrze... Olbrzymie siły przygotowują się do inwazji na Zachód (a Polska - nie da się ukryć - jest po drodze). Ale bez paniki. Myślimy o inwazji rosyjskich programistów. Recenzowana tu gra to jeden z oddziałów zwiadowczych - przywoły RTS osadzony w realiach II wojny światowej. Warto się nim zainteresować.

Ekstremalny Atak 64

Extreme Assault

Bij kosmitów!!! Wal do nich z pokładu bojowego helikoptera Sioux, grzej z armaty czołgu, aż im antenki odpadną - i bądź pod wrażeniem grafiki w tej grze! Ludzie z Blue Byte jak już wezmą się za robienie gier, to...

Kij i marchewka 66

Creatures

To już nie gra. To już nie zabawa. To coś więcej. Zostań kreatorem, twórz życie, opiekuj się istotami, od ich narodzin aż do śmierci, patrz na przemijanie kolejnych generacji, ucz je od podstaw. A jak dodamy, że przy okazji Creatures urzeka wręcz bajkową grafiką - czy ktoś się temu oprze?!

Refleks i ekonomia

Star Control 3

Trzecia część cyklu - trochę strategii i gry handlowej, sporo... typowo zręcznościowej kosmicznej strzelaniny. I wbrew pozorom ten koktajl smakuje całkiem apetycznie.

Gokarty w akcji

Formula Karts

Symulacja jazdy i wyścigów - tyle, że nieco niekonwencjonalnymi pojazdami.

Gwiazdny spisek

Star Trek Generations

Mieszanka strategii, przygodówki i gier doorno-pochodnych, w klasycznym „startrekowskim” sosiku. Smacznego!

Dokopać Obcym!

Ravage DCX

Dynamiczna strzelanina w klimatach zbliżonych do MDK. Dzielny komandos gromi Obcych, że aż macki fruwają, w sześciu odrębnych światach.

Pokopane żywota

Kick Off '97

Każdy fan piłki nożnej odczuje - po jej uruchomieniu - kop, który wyniesie go na piłkarską orbitę okołoziemską. Gra nie ma w sobie żadnych rewolucyjnych rozwiązań, ale jej ogólny, wysoki, poziom daje czadu!

Szok...

Timeshock

Co powiecie na pinball, gdzie macie do wyboru aż jeden stół, ale dający takie możliwości, że nie wstaniecie od monitora przez długie godziny?

No to jazda...

Corel Moto Extreme

Wesołe jest życie motocyklisty, szczególnie zaś gdy napotka na swej drodze innych miłośników dwóch kółek, mających w pogardzie kodeks drogowy, a nogi wykorzystujących nie tylko do zmiany biegów.

Biały sport

Elbow Tennis

Relaksująca, zręcznościowa symulacja tenisa ziemnego. Niby nic, a gra się z przyjemnością.

Krwawa łaźnia

Blood



Engine z Duke Nukem (i to ulepszone), klimat i groza jak z Quake, ponury i bardzo czarny humor, oraz rzesze demonicznych przeciwników - to na pewno wywoła uśmiech błogości na twarzach wszystkich zwolenników gier FPS.

68

Apokalipsa!

X-Com: Apocalypse



Wredne Ufoki nie dały za wygraną i po raz trzeci próbują podbić Ziemię. Ale chłopcy z X-Com jak zwykle dadzą im do wiwatu. Po raz pierwszy możemy grać w UFO jako RTS (ale na szczęście możemy też wybrać klasyczny system tur). Trzecia część cyklu wywołała pewne kontrowersje w redakcji, ale ogólna opinia jest jedna: siadać i grać, panowie!!!

Różności

Scena komputerowa

Głównie porady dla początkujących scenowców: jak zacząć karierę, jak odpalić demo, które nie chce działać....

Rozprucie zastony...

E3

Batman i Robin

Film

Clash-owanie

Wywiad

LISTY

Jesienny chaos

Królestwo Chaosu

Poradnik hackera #4

Sufler

POMOCNA DŁOŃ!

Pomocna dłoń

MODEMY (cz.2)

Internet

Jeśli planujesz zakup modemu, to lektura tego artykułu pozwoli Ci nie dać się wyrolować rozmaitym cwaniakom.

Ecstatica 2

Sufler

Battlecruiser 3000

Sufler

Tipsy

Konkursy

80

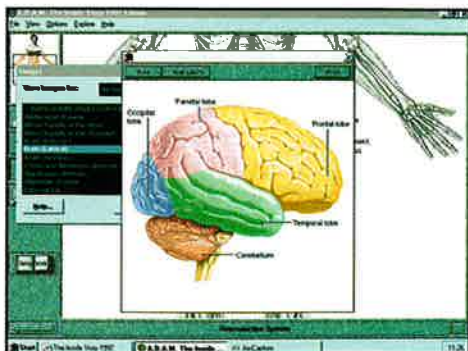
WARTO ZOBACZYĆ



Dungeon Keeper

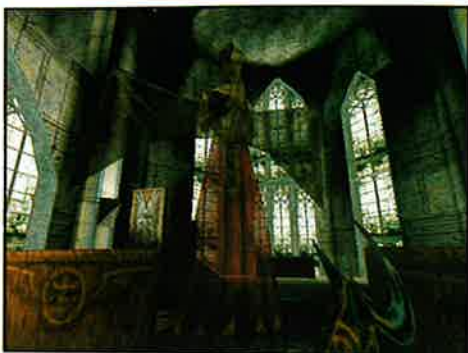
str. 68

Lochy i potwory oraz dzielna drużyna, przemierzająca korytarze w poszukiwaniu skarbów i przygód - to najbardziej oklepany standard w grach RPG. Ale okazuje się, że poprzez dzieciennie prosty zabieg możemy tchnąć w taką grę zupełnie nowe życie. Tym razem to my jesteśmy siłami Zła, które muszą zwalczać tych wrednych palladynów, magów i rycerzy, którzy bezzelnie pchają się w nasze włości i zabijają niewinne trolle, orki i smoki. Okazuje się też, że lochy są miejscem bezlitosnej walki pomiędzy ich rdzennymi mieszkańcami. Zatem oprócz eksterminacji intruzów musisz też walczyć o dominację nad tym podziemnym światem. Mówiąc krótko - rewelacja roku i to na dodatek w polskiej wersji. Tej gry nie wolno przegapić!



A.D.A.M. str. 56

Dość niecodzienna podróż przez wnętrza ludzkiego organizmu. Program składa się z dwóch części. Pierwszą polecamy raczej dorosłym czytelnikom (dość naturalistyczne plansze i animacje), natomiast druga przeznaczona jest do użytku „rodzinnego”, gdzie dostosowane do poziomu dziecięcego odbiorcy animacje ukazują funkcjonowanie naszego ciała i odpowiedzą na rozmaite, często drażliwe, pytania.



Hexen 2 str. 60

Szczegółowy przewodnik po jeszcze nie istniejącej grze? A jednak jest to możliwe. Poznacie to, co na Was czeka, a także tych, którzy staną Wam na drodze i tych, których będziecie prowadzić przez ponury i przepojony aurą magii świat, by unicestwić Eidolona. Naturalnie nie gotymi rękoma - będzie też o uzbrojeniu... Przy okazji przypomnimy Wam historię Hexena, i inne gry Raven Software.

Na początek mała uwaga. Podając klawiszologię ograniczaliśmy się często (z braku miejsca) do najbardziej podstawowych informacji. Jeśli, pomimo zawartych tu podpowiedzi, nadal macie problemy z uruchomieniem lub obsługą jakiegoś demka, to zerknijcie KONIECZNIE do zawartych w demach (w 99% przypadków) plików typu „read_me”, „doc”, „info”, „manual”, itp. Znajdziecie tam wszystkie potrzebne informacje. Zdajemy sobie sprawę, że nie każdy zna angielski... ale na to już nic nie możemy poradzić.

REDAKCJA CDA

Dark Colony (Gametek)

O najnowszym RTSie z Gameteka pisaliśmy już wielokrotnie. O tej grze będzie naprawdę głośno i to nie tylko wśród miłośników komputerowej strategii. Nie ma sensu kolejny raz pisać o fantastycznych efektach świetlnych lub o wysokiej grywalności. Kto nie zobaczy, będzie żałował. Dark Colony z naszego krążka to specjalna wersja z niesamowitym intrymem, które wprowadzi Was w klimat gry, a zawiera się na około 70 Mb na HDD.

Zadanie masz proste: znajdź i utrzymaj kontrolę nad pewnym przedmiotem, będącym źródłem promieniowania radioaktywnego, zniszcz Obcych. Sterowanie jest standardowe - lewym klawiszem myszki sterujemy oddziałami (idź, idź i niszc, stop, wytycz trasę, itp.) prawym klawiszem myszki, po kliknięciu na budowlę, daje nam dostęp do menu (produkcja). Kluczem do sukcesu jest szybkie opanowanie minimum dwóch złóż Petry-7. Pierwsze jest tuż obok bazy (ten krater pełen złotej lawy), drugie na górze mapy (na północy). Na początek zakupcie więc dwa exploiterzy. Potem kupcie centrum badawcze i rozbudujcie budowlę (szczególnie robot factory), by mieć dostęp do lepszych jednostek (reapers, firestormy, barragery), piechota jest cieniutka w starciu z czymkolwiek lepszym od wrogiej piechoty. Uważajcie na latające jednostki wroga. (Firestormy są idealne do ich zwalczania). Uwaga: złoża Petry-7 się wyczerpują, warto więc stale szukać nowych źródeł - do czasu do czasu pojawi się komunikat, informujący o nowych złożach i miejscach ich lokalizacji. Ochraniaj każdego pracującego exploitera! Można produkować kilka jednostek naraz (kliknij x razy na ikonie danej jednostki), a potem na ikonę „build”. Jeżeli nie będziesz mógł sobie poradzić z tymi przebrzydłymi Obcymi, zerknij do katalogu, gdzie zainstalowałeś grę, odszukaj podkatalog GAMESTAT; tam znajdziesz pliki, w których będziesz mógł co nieco „usprawnić” parametry jednostek. Z tej rady powinni korzystać jedynie prawdziwi desperaci i ludzie uczuleni na porażki.



Wymagania: Pentium 90MHz, 16MB RAM, Windows 95

SandWarriors (Gremlin)

Gra zręcznościowa symulacja lotu w grafice VGA/SVGA (800x600 i więcej) wyprodukowana przez Gremlina. Akcja dzieje się w starożytnym Egipcie, gdzie ścierają się w walce frakcje wyznawców rozmaitych bogów. Nasze demo zawiera tylko jedną misję. Gra chodzi też spod Windows'95 (także w sesji DOSa w Windows'95). By odpalić ją spod Windows w rozdzielczości większej od 320x200 trzeba minimum 20 mb Ram. Demo zajmuje na HDD około 35 Mb.

Uwaga: część manewrów bojowych i broni jest dostępna tylko w pełnej wersji gry. Symbolikę ikon na mapie znajdziesz w Mapicons.bmp, w katalogu, gdzie zainstaluje się demo.

Klawiszologia:

Enter	- speed na maxa	Alt	- silniki pomocnicze
Backspace	- bezpieczna prędkość	CTRL	- fire!
0	- prędkość zerowa (-)	F1-F6	- różne ujęcia kamery
+	- dodajemy gazu	F7-F12	- manewry bojowe
-	- zwalniamy	~	- flara.
[	- dodajemy gazu (mocniej niż +)	1-0	- zmiany broni
]	- zwalniamy (szybciej niż -)	spacja	- następna broń
TAB	- dopalacz	X	- widok z zewnątrz
L	- włączamy/wyłączamy światła	S	- w/w ale kursorami regulujesz ujęcia kamery
T	- namierzamy cel	INS	- najazd kamery
R	- zasięg radaru	DEL	- odjazd kamery
P	- pause	M	- mapa
C	- 4 tryby kokpitu	O	- założenia misji

Wymagania: DOS/Win95, Pentium 75+, 16MB RAM

Panzer General II (SSI)

Ekipa z SSI wypuściła w świat nową grę strategiczną, rozgrywaną w turach, ze znanej serii „generałów”. Możesz grać tylko jedną turę, kontrolując niemieckie jednostki. W tej turze powinieneś wprowadzić choć jedną swą jednostkę do któregoś z kontrolowanych przez aliantów miast. Demo kończy się w momencie, gdy klikniesz na przycisk „end turn”.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM

Worldwide Soccer'98 (SEGA)

To nowa piłka nożna SEGI podana w grafice VGA i SVGA (nawet w hi-color). W demie możecie toczyć wyłącznie mecze towarzyskie, zarówno na jednym komputerze jak i w sieci. Mamy już w redakcji finalną wersję gry, za miesiąc będziecie mogli przeczytać obszerną recenzję z naszych piłkarskich potyczek z tą grą.

Wymagania: Pentium 90, 16MB RAM, DirectX 3.0, karta muzyczna

Shadows of the Empire (Lucasarts)

Woow! Coś dla miłośników Gwiezdnej Sagi Lucasa. Symulacja lotu (SVGA), zręcznościówka, delikatne elementy przygodówki. W demie możecie wziąć udział w Bitwie o Hoth (4 pod-etapy, gdzie gromimy siły Imperium). Demo zajmuje ponad 20 Mb na HDD. Uwaga: gra ma dość wyrafinowane wymagania sprzętowe!



Klawiszologia:

ESC, ENTER, F1	pauza
Kursory	sterowanie
I, K, J, L	kamera
A	hamulec
Z	gazu!
C lub spacja	strzelamy harpunem
X	laser
Alt-Q	bye,bye

Wymagania: P-90, 16 mb ram, akcelerator grafiki (Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Hercules Stingray 128/3D, Creative Labs 3D Blaster, Intergraph Intense 3D, a także oparte na chipsecie 3DFx Voodoo), wskazany joystick.

Formula 1 (Psygnosis)

Fenomenalne wyścigi zrealizowane przez Bizarre Creations i Psygnosis. Według nas jest to jedna z najlepszych gier tego roku. Recenzję tej gry można znaleźć w majowym numerze CDA. W wersji demonstracyjnej masz do swojej dyspozycji jeden samochód i jeden tor, ale za to w trybach Arcade (zręcznościowym) lub Grand Prix, gdzie pojazd zachowuje się dużo bardziej realistycznie. Niestety, nie wszyscy będą mogli zagrać w Formula 1, gra wymaga bowiem akceleratora grafiki.

Klawiszologia:

Lewy/prawy kursor	= w lewo / w prawo
A	= gaz
Z	= hamulec
ESC (w grze)	= menu options
Space Bar	= wstecz
Pg Up/Down	= zmiana perspektywy
Insert/Delete	= inni zawodnicy

Wymagania: Pentium 133+, 16MB RAM, Karta z 3Dfx, DirectX 3.0a

Constructor (Acclaim)

Pierwszy RTS z Acclaima. Strategia z elementami gier ekonomicznych w grafice SVGA, coś jak skrzyżowanie RTSa z SimCity. Budujemy co się da, rozwijamy się, inwestujemy w fabryki, dbamy o dobry nastrój naszych „podwładnych”. Demo działa przez 20 minut, tzn. graj ile razy chcesz, ale po 20 minut. Możliwa jest gra w trybie multiplayer. Na dobry początek kilka małych podpowiedzi: po pierwsze postaw tartak (lumber yard). W tym celu kliknij na czarno-białą ikonę „Real Estate Office” - wszedłeś do menu budowy budynków. Klikając na błękitny symbol HG otrzymujesz informacje o swej aktualnej sytuacji. W panelu kontrolnym, w prawym dolnym rogu, znajdziesz ikonę, którą „konwertujesz” swoich ludzi na aktualnie potrzebą specjalność (np. robotników).

Wymagania: DOS/WIN Pentium 60+, 16MB RAM

Tennis Elbow (GOTO Software)

Bardzo sympatyczny wizualnie (SVGA) i niezbyt trudny symulator gry w tenisa, autorstwa GOTO Software. W demie możecie sobie „popraktować” albo pograć w jeden mecz z komputerem lub innym graczem. Demo zajmuje około 11 Mb.

Wymagania: DOS, 486/25+, 4MB RAM

Take No Prisoners (Raven Software/Red Orb Entertainment)

Ostra rozwalka z Raven Software w 3D. Grę obserwujemy z dość niecodziennej perspektywy. Grać będziesz w San Antonio, a właściwie w tym, co zostało z tego miasta po wojnie atomowej. Idź, grzej we wszystkich, zbieraj broń, amunicję, apteczki itd. Demo Take No Prisoners pozwala na grę w sieci, jeżeli tylko masz możliwość uruchomienia gry w sieci, to skorzystaj koniecznie z okazji. Po uruchomieniu gry, pod klawiszem F1, znajdziecie ściągę z klawiszami sterującymi.

Wymagania: Win 95, Pentium 90+, 16MB RAM, DirectX 3.0a

The Curse of Monkey Island (LucasArts)

Klasyka wśród klasyki gier przygodowych, trzecia część słynnego cyklu, prosto ze „stajni” LucasArts. Grafika SVGA. Demo działa tylko przez parę minut, ale wystarczająco długo by zapoznać się z interfejs i rozwiązać nieco zagadek. Dla ułatwienia zabawy podajemy kilka podpowiedzi. Jeśli kursor po naprowadzeniu na jakiś obiekt błysnie czerwono, to oznacza to, że możemy sobie „pokombinować”. Wciśnij i trzymaj LMB. Pojawią się trzy ikony: ręka (hand), czaszka (skull) i papuga (parrot). Pierwsza to węzł, pchnij i użyj. Czaszka - egzaminuj (examine), papuga odpowiada za konwersację. By wywołać „inventory” kliknij RMB. Przedmioty z inwentarza możesz używać za pomocą kursora - najedź nim na przedmiot (z wciśniętym LMB) i puść klawisz myszki. Teraz możesz np. użyć go na innym przedmiocie. Aby anulować poprzednie działanie kliknij RMB. By z kimś porozmawiać kliknij na nim LMB i wybierz ikonę „papuga”. Save jest nieaktywne. Naciśnięcie Alt-t przełącza mówione dialogi na tryb tekstowy. Wyjście z dema: Alt-x.

Wymagania: Win95, Pentium 60+, 16MB RAM, DirectX 3.0a

Extreme Assault (Blue Byte)

Mamy dla Was nowe demo, zawierające zupełnie nowy poziom gry! Extreme Assault to naprawdę potężna dawka adrenaliny z Blue Byte. W tej rewelacyjnej grze zręcznościowej w grafice 3D z elementami symulacji (lotu helikopterem i jazdy czołgiem) masz ocalić Ziemię przed inwazją Obcych. Oczywiście nie musicz tłuc Obcych łopata, lepiej skorzystaj z śmigłowca Sioux AH-23 lub czołgu T1. Demo pozwala na zabawę w sieci. Jeśli nie posiadasz akceleratora graficznego, uruchom grę (oczywiście po zainstalowaniu na twardym dysku) wpisując (lub wybierając z katalogu) słowo START i naciskając Enter. Jeśli posiadasz „dopalcacz”, wpisz 3DFX i naciśnij Enter. Jeśli masz zbyt cienką kartę, by wytrzymała 640x480 w hi-color, dodatkowo odpal plik lowcol.bat, który znajdziesz w katalogu gry. Będzie wtedy tylko 256 kolorów, ale... Program działa szczególnie efektownie na procesorach MMX. Demo zajmuje około 25 Mb.

Klawiszologia:

A - przyspieszanie
Z - hamowanie
strzałki kursora - poruszanie się (także w górę i dół).
Alt + lewa strzałka - ślizg w lewo
Alt + prawa strzałka - ślizg w prawo
CTRL - ognia!
backspace - zmiana broni
Enter - odpalenie rakiet
Spacja - mała bomba
T - Thunderbolt (piorun)
TAB oraz Q - namierzanie się na kolejne cele
R - zasięg radaru
0 - włączamy/wyłączamy wyświetlacz (HUD)
9 - wirtualny kokpit on/off

Wymagania: DOS/Win95. P90. 16MB

Dla osób ze słabszą konfiguracją sprzętową mamy wersje demonstracyjne trzech gier wchodzących w skład pakietu „3 w 1”, firmy L.K. Avalon:

Autka

To bardzo prosta polska zręcznościówka, wyścigi samochodów widzianych z góry; polecamy szczególnie młodszemu graczom. Po zainstalowaniu gry uruchomcie ją poleceniem „uruchom” (w menu kompaktu!). Gdyby były jakieś problemy, to spróbujcie uruchomić program z kompaktu w sesji DOSa spod Windows'95. Poniżej skrócona klawiszologia.

Gracz 1: strzałki kursora - skręt w lewo/prawo, gaz, hamulec;
PRAWY SHIFT - zmień
ENTER - użyj

Gracz 2:
A i D - skręt w lewo/prawo
W - gaz
S - hamulec
CAPS LOCK - zmień
TAB - użyj
P - wł./wyl. pauzy w grze
ESC - przerwanie gry i powrót do menu
F1 i F2 - reg. głośności
F3 - wł./wyl. podglądu toru podczas wyścigu

DARK MOON

Strzelanina osadzona w przyszłości. Tylko Ty możesz przeciwstawić się Obcym, planującym atak na Twoją ojczystą planetę. Musisz zniszczyć Obcych przebijając się przez ich instalacje i pokonując ich kosmiczną flotę. Los Ziemi spoczywa w Twoich rękach. Tyle oficjalnego wprowadzenia do gry. Teraz jedyne co potrzebujesz to informacje - jak grać?

Strzałki kursora - sterowanie myśliwcem
SPACJA, ENTER lub PRAWY CTRL - strzelanie
TAB lub ? - wybuch bomby
P - wł./wyl. pauzy w grze
ESC - przerwanie gry i powrót do menu
znak „minus” - ściszenie muzyki
znak „plus” - podgłoszenie muzyki
[- ściszenie efektów dźwiękowych
] - podgłoszenie efektów dźwiękowych
M - wł./wyl. muzyki w trakcie gry
F - wł./wyl. efektów dźwiękowych w trakcie gry

Dodatkowo w menu gry:
F5 - odłączenie joysticków (na wypadek gdyby nie zadziałała autokalibracja)

MR TOMATO

Platformówka znana z Amigi, w nowszej, udoskonalonej i rozbudowanej do możliwości PC wersji. Przeprowadź Krzysia, zwanego Pomidorkiem, poprzez rysunkowe światy niezmiernych otchłani komiksów.

W trakcie gry możesz korzystać będziesz korzystał z następujących klawiszy:

strzałki kursora - chodzenie prawo/lewo, skakanie, schylanie się
PRAWY CTRL - rzucanie pomidorami,
P - wł./wyl. pauzy w grze
ESC - przerwanie gry i powrót do głównego menu
M - wł./wyl. muzyki w trakcie gry
F - wł./wyl. efektów dźwiękowych w trakcie gry

Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB Ram, MS Dos 3.30

Beasts and Bumpkins

Bardzo specyficzny RTSik z Electronic Arts, dziejący się w okresie średniowiecza. Specyficzne jest tu przede wszystkim poczucie humoru autorów (posłuchajcie jak zachowują się ludziki na mapie). W demie z naszego krążka dostępna jest jedna misja; w jej trakcie musicie podnieść swoją „populację” do 6 chłopów i 4 krów.

Wymagania: Pentium, 16MB RAM, DirectX 3.0, Windows'95

The Adventures of Lomax (Psygnosis)

Oto grywalne demo doskonałej gry platformowej (nieestety tylko w VGA) z Interactive Design i Psygnosis, czyli „rodziców” Lemmingów. W grze kontrolujemy lemminga imieniem Lomax, który musi pokonać złych chłopców, nazbierać bonusów... i dotrzeć do końca etapu.

Wymagania: Windows'95, Pentium 60+, 8MB RAM

Zawartość Cover CD

Warlords III (Red Orb Entertainment)

Kolejna klasyka, tym razem wśród turowych gier strategicznych, i kolejna część cyklu Warlords, ze znakomitą (jak na strategię) grafiką SVGA (maksymalna dostępna rozdzielczość 1024x768). W demie macie jednego bohatera z niewielką ilością wojska, najbliższe miasta czekają na swojego zdobywcę. Demo zajmuje 33 Mb na HDD i zawiera 2 scenariusze dla single-playera.

Wymagania: Pentium 75, 16 MB RAM, Windows'95

Gooch Grundy's X-Decathlon (Microforum)

Czas na odrobinę sportu. Gooch Grundy's X-Decathlon to dziesięciobój, prawdziwy morderca klawiatur i joysticków.

Wymagania: Windows'95, 486/66MHz, 8 MB RAM

Slam 'N Jam '97

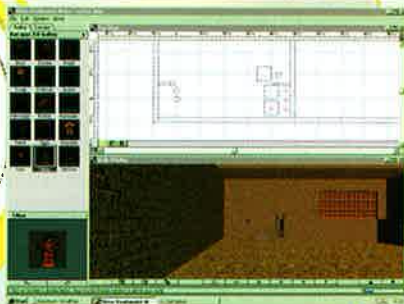
Dla wygłodzonych fanów koszykówki, mamy dynamiczną symulację tej dyscypliny sportu. W demie możecie grać naraz całe... 2 minuty (!), czyli połowę jednej kwarty meczu, z udziałem Magic & Kareem All Stars (i nie tylko). A teraz kilka małych podpowiedzi. Przy konfiguracji sterowania masz m.in. wybór pomiędzy trybami SIMPLE i COMPLEX CONTROLS. Ten drugi tryb dodatkowo oferuje możliwości wykonania Steal i Turbo w czasie gry. W czasie powtórek możesz używać klawiszy:

- X - normalna prędkość odtwarzania
- C - naciśnij by przewinąć klatkę do przodu, trzymaj by szybko przewinąć taśmę.
- Z - j/w ale by przesunąć taśmę wstecz.
- Lewy/prawy kursor - poruszamy kamerą

Wymagania: 486/66+, 16MB RAM, Windows'95

Deathmatch Maker (Virtus)

Demo jednego oficjalnie zaakceptowanego przez ID edytora poziomów do Quake. Niestety nie będziecie mogli zgrać stworzonych przez siebie etapów w formacie .dmm lub .map file, ale możecie tworzyć poziomy jako .bsp. Zablokowano też kilka opcji, ale nie zmniejsza to radości z zabawy. Edytor wymaga pełnej wersji Quake.



Wymagania: Win 95, Pentium, 8 MB RAM, SVGA

Kick Off '97 (Maxis)

Kick Off „od zawsze” kojarzył się z doskonałą komputerową wersją piłki nożnej. Teraz macie możliwość samodzielnego zakosztowania najnowszej wersji tej gry. W demie można rozegrać kilkunastominutowy mecz pomiędzy Szkocją i Anglią. W grze będziesz korzystał z następujących klawiszy: Spacja - potwierdzenie wyboru, CTRL - oddanie strzału, prawy SHIFT - podanie piłki.

Kombinacje w/w klawiszy plus kierunek umożliwiają wykonanie wślizgów, fauli itd. Natomiast klawiszami funkcyjnymi od F5 do F8 zmieniasz sposób obserwacji meczu. Demo zajmuje około 50 Mb na HDD.



Wymagania: Windows 95, Pentium, SVGA, 16MB RAM
DOS, 486/66 MHz, SVGA, 8MB RAM

Organic Art

Demo wersja tak niesamowitego screen-savera, że normalnie oczy bieleją, gdy się go zobaczy (i usłyszysz!) w działaniu. Tym bardziej, że to, co zobaczymy, w dużym stopniu zależy od woli i fantazji użytkowników. Odłoti! W Windows 3.1 można uruchomić demo nawet na 486/66 z 8 mb Ram (ale efekty będą raczej mierne i w 256 kolorach). Niestety wersja demonstracyjna pozbawiona jest ścieżki dźwiękowej (a wielka szkoda!). Aby zainstalować wygaszacz będziesz potrzebował około 20 Mb na twardym dysku.

Wymagania: Pentium, Windows 3.x/95/NT, 16 mb Ram.

BLOOD

To demko obiecywaliśmy Wam już dłuższy czas, no i w końcu - jest. Krwawa i klimatyczna gra FPS na engine Duke'a, zadowoli każdego miłośnika doomów. Zajmuje około 40 Mb na dysku twardym.



Klawiszologia:

Kursory	poruszanie się	Backspace	dóbrót
Spacja	otwieranie drzwi	[oraz]	przeglądaj inventory
Tab	mapa	Enter	użyj dany przedmiot
Shift	biegnij	C	użyj Beast Vision*
Caps Lock	cały czas biegnij	B	użyj Crystal Ball*
Ctrl	strzelaj z broni	G	użyj Guns Akimbo*
X	strzelaj z dodatkowej broni	J	użyj Jump Boots*
A	skok	M	użyj Doctor's Bag*
Z	czołgaj się	P	użyj Proximity Bomb*
PgUp	patrz w górę	R	użyj Remote Detonator*
PgDown	patrz w dół		

* o ile je masz w inventory

Wymagania: Pentium 75MHz, 16MB RAM

Waterworld (Interplay)

Bardzo fajna gierka łącząca elementy RTSów z grą akcji, oparta na motywach znanego filmowego hitu (co do którego panują w redakcji bardzo podzielone opinie). Demo zajmuje około 25 Mb na HDD.

Podstawowa klawiszologia:

Esc - menu z opcjami
F1 - ściąga z klawiszologii.
Kursory - scrollowanie mapy
CTRL - do ataku! (na ładzie)
P - pauza
Spacja - zaznacz/odznacz wszystkie postacie
RMB - centruj widok
Shift D - ilość detali
mysz - sterowanie zaznaczoną postacią/postaciami
Zwracajcie uwagę na kształt kursora - sugeruje on działania, jakie możemy wykonać względem danego obiektu (podnieść, atakuj, itp.).

Wymagania: Pentium, 16 MB RAM,

Tomek i Oskar (Optimus Nexus)

Prezentowane tu demko wprowadza użytkownika w świat muzyki i dźwięku (recenzja tego programu była w poprzednim CDA). Sterowanie za pomocą myszki.

Wymagania: 486DX, 8MB RAM

Pacific General (SSI)

Kolejna część słynnej „generalskiej” serii. Gra jest już dostępna na rynku. W demo dostępna jest jedna misja - epizod w Rabaul, walczyć po stronie USA.

Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows'95

Dark Rift

Nieźła bijatyka 3D! Macie dostęp do dwóch postaci: Gore i Arona. Demo zajmuje 100 Mb!

Klawiszologia:

F1-F4 - rozmiar screenu	Gracz 1	Gracz 2
Esc - wyjście do menu głównego	«A»	Delete
W lewo	«W»	Home
Skok	«D»	Page Down
W prawo	«S»	End
Kucnij	«G»	«S»
Horizontal Attack	«H»	«S»
Vertical Attack	«B»	«I»
Kopnięcie	Spacja	«O»
Blok		

Wymagania: Windows95, Pentium 100Mhz, 16MB RAM, SVGA, karta muzyczna.

X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts)

Tu nie ma co pisać, każdy wie o co chodzi. Informacja dla największych sklerotyków: recenzję tej gry macie w cztercowym CDA. W demie są dwie misje (jedna cooperative i jedna meele). Do wyboru X-Wing lub TIE Interceptor.

Klawiszologia:

- A: namierzenie atakującego na wybrany cel
- B: ściąganie (beam) w/wyl
- C: wyrzucenie zakłócaaczy
- D: wyświetlenie listy uszkodzeń
- E: wybieranie wrogów namierzających twój statek
- F: wyświetlenie listy sojuszników statków
- G: wyświetlenie celów misji
- H: w/wyl hipernapedu
- I: namierzenie najbliższej głowicy bojowej
- J: skok do nowego pojazdu jeśli ten jest osiągalny
- K: wyświetlenie ilości punktów
- L: wyświetlenie logu wiadomości
- M: wyświetlenie mapy/komputer nie przejmuje kontroli nad statkiem
- O: namierzenie najbliższego statku będącego celem misji
- P: namierzenie najbliższego statku gracza
- Q: wyjście z misji
- R: namierzenie najbliższego statku
- S: ustawianie osłon
- T: namierzenie następnego celu
- W: zmienianie broni
- X: zmienianie trybu strzelania
- Y: poprzedni cel
- Z: wyświetlenie celu
- 9: użycie ustawień mocy nr.1
- 0: użycie ustawień mocy nr.2
- Shift-A: rozkaz dla skrzydłowego - atak na wybrany cel
- Shift-B: wezwanie statku zaopatrzeniowego
- Shift-C: rozkaz dla skrzydłowego - osłanianie Twojego statku
- Shift-E: rozkaz uniku dla wybranego statku
- Shift-G: rozkaz ruchu dla czekającego statku
- Shift-H: rozkaz powrotu do bazy dla wybranego statku
- Shift-I: rozkaz ignorowania wybranego celu



- Shift-M: pokazanie mapy, komputer przejmuje kontrolę nad statkiem
- Shift-P: namierzenie statku następnego gracza
- Shift-R: rozkaz dla skrzydłowego - raport
- Shift-S: wezwanie posiłków
- Shift-W: rozkaz zatrzymania się dla wybranego statku
- Alt-B: zmiana jasności
- Alt-D: zmiana ustawień ilości detali
- Alt-E: katapulta
- Alt-I: włączenie/wyłączenie przepłotu
- Alt-P: pauza
- Alt-V: pokazuje numer wersji gry
- Alt-1: wybranie celu w zasięgu wzroku
- Alt-2: ogień
- 0-1 na klawiaturze numerycznej - zmiana punktu widzenia
- Backspace: pełny ciąg
- Enter: zrównanie prędkości z namierzonym statkiem
- = : zwiększenie ciągu
- : zmniejszenie ciągu
- \: ciąg zerowy

Wymagania: Pentium 90MHz, 16MB, Win95, DirectX, joystick i karta muzyczna.

SU-27 Flanker (SSI)

SU-27 Flanker to jeden z najgroźniejszych samolotów bojowych świata. Jeżeli chcesz poczuć to, co czuje prawdziwy pilot, to szybko odpalaj nasze demko. Jako, że pilotowanie samolotu to wyjątkowo skomplikowana sprawa, poniżej znajdziesz wyjaśnienie najczęściej wykorzystywanych klawiszy.

Klawiszologia:

- Strzałki kursora - lewo/prawo/góra/dół.
- Ctrl+; - wyrównanie (trim) w górę
- Ctrl+- - i/w ale w dół
- Ctrl+, - i/w ale w lewo
- Ctrl+/- - i/w ale w prawo
- Z - zwrot w lewo
- X - zwrot w prawo
- Ctrl+Z - wyrównanie zwrotu w lewo
- Ctrl+X - i/w ale w prawo
- PageUp - gaz
- PageDown - zwalniamy
- + na klawiaturze numerycznej - lekko przyspieszenie
- na klawiaturze numerycznej - lekko zwolnienie
- B - hamulec aerodynamiczny
- CTRL+E - katapulta
- F - klapy
- G - podwozie
- P - spadochron hamujący
- W - hamulce (trzymaj wciśnięty klawisz)
- CapsLock - rozmaite tryby nawigacji
- ~ - następny waypoint lub lotnisko
- A - autopilot
- H - ustabilizowanie samolotu na wyznaczonej wysokości
- 1 - Navigation mode (NAV)
- 2 - Beyond Visual Range Mode (BVB)
- 3 - Close Air Combat (BVB)
- 4 - Air-to-Ground mode (ZEMLYA)
- 5 - uzbrajanie rakiet (F10)
- 6 - Helmet mode (SHLEM)



- CapsLock - zmiana broni
- C - uzbrajanie/rozbrajanie działka
- Q - flary
- Spacja - ognia
- ~ - namierzenie celu (w trybie Beyond Visual Range)
- Ctrl+V - salwa ognia!
- Ctrl+W - odrzucanie podjętej broni.
- I - radar on/off
- O - EOS on/off
- TAB - target lock on/off
- ; - skanuj radarem teren w dole
- « - i/w ale po lewej stronie samolotu
- » - i/w ale nad samolotem
- / - i/w ale po prawej stronie samolotu
- + - zwiększ zasięg MFD
- - zmniejsz zasięg MFD
- Ctrl+I - centrowanie radaru
- F1 - F8 - różne ujęcia kamery
- NumLock - zobacz swój samolot
- K - wykonaj „Kobry Pługaczowa” (słynny manewr Su-27).

Wymagania: 486DX, 8MB RAM

Star Control 3

Star Control 3 to kolejny kolejny część znanej gry łączącej elementy strategii, ekonomii... i bardzo ładnie zrealizowanej zrzecznościówki (z renderowaną grafiką). Jeśli lubicie Fragile Allegiance i kochacie grać w Asteroids lub Stardust - będziecie szczęśliwi. Można w ogóle odpuścić sobie część strategiczno-ekonomiczną i wtedy SC3 jest po prostu dobrą kosmiczną strzelanką, zrealizowaną w dość niecodzienny sposób. Sugerujemy uruchomienia dema SC3 na minimum Pentium 60, Cdx4. Przed instalacją przygotujcie około 65 Mb wolnego miejsca na dysku twardym (ale możecie wybrać rodzaj instalacji - od 2 do 65 Mb, radzimy nie schodzić poniżej 40 Mb). Nie uruchamiajcie gry spod Windows 3.1!

Wymagania: 486DX, 8MB RAM

Ilustrowana Enyklopedia 1000-letniego Gdańska

Kto nie był w trakcie wakacji w tym mieście, może odrobić zaległości. Gdańska firma Multimedia 2000 kończy pracę nad multimedialną encyklopedią Gdańska, recenzje tej aplikacji zamieścimy w numerze październikowym.

Scena

Całość zajmuje około 50 Mb. Stuff z dwóch parties, w tym Intel IV, gfx, moduły, użytki...

Duke

Kilka deatmatchowych poziomów i obszerna konwersja (The Gate), zajmuje około 45 Mb.

Quake

Kilka znakomitych konwersji, upgrade'y, dodatkowe poziomy ikony, animowane kursory, zajmują w sumie około 50 Mb. Tamże dołączony tekst, nieco szczegółowiec omawiający zawartość tego katalogu.

Tipsy

Angielska „tips machine” (300 tipsów do starszych ale znanych gier) i nieco tipsów po polsku (w tym ciosy do X-Mena).

Bonus

Edytory do gier, solucje (po angielsku), trainery do kilkunastu gier.

Powball

Gra shareware - odmiana Arkanoids.

MemoWeb

Na krążku mamy bardzo interesujący programik dla osób interesujących się Internetem. MemoWeb pozwala bowiem na ściągnięcie na dysk twardej stron WWW wraz z wszelkimi „dodatkami”. Więcej informacji znaleźć można w dokumentacji.

Desk Tool 1.7

Program usprawniający współpracę użytkownika z Windows'95

Disk Data 2.0

Program skanuje Wasz HDD, pokazując m.in. ilość plików, stopień zapelnienia HDD, etc etc.

MKS_VIR

Najnowsze demo polskiego programu antywirusowego. Radzimy je zainstalować!

Nowy Collins

Young Digital Poland już od dłuższego czasu serwuje użytkownikom pecetów najwyższej jakości multimedialne programy edukacyjne. O ich klasie świadczą zgodne recenzje, wysoka sprzedaż oraz najwyższy wskaźnik piractwa wśród tych właśnie produktów. Najświeższą premierą gdańskiej firmy jest słownik polsko-angielski angielsko-polski. Powstał on przy współpracy z Harper Collins (przedstawić nie trzeba) oraz Polską Oficyną Wydawniczą BGW. Zgodnie z tradycją Słownik ponownie podnosi poprzeczkę ponad głowami ewentualnej konkurencji. Już na samym wstępie mogą go z czystym sumieniem polecić każdemu, kto planował zakup tego typu aplikacji.

Zanim przejdę do formy słownika, kilka słów na temat treści. Oczywiście powstał on w oparciu o bazę danych Collinsa - jednego z największych angielskich wydawnictw. Krążek zawiera około 80 tysięcy haseł wraz ze 120 tysiącami znaczeń. Dość powiedzieć, że szansa na trafienie we współczesnej literaturze i codziennych konwersacjach na frazę nie ujętą w słowniku jest znikoma (choć liczbę słów w języku angielskim szacuje się na

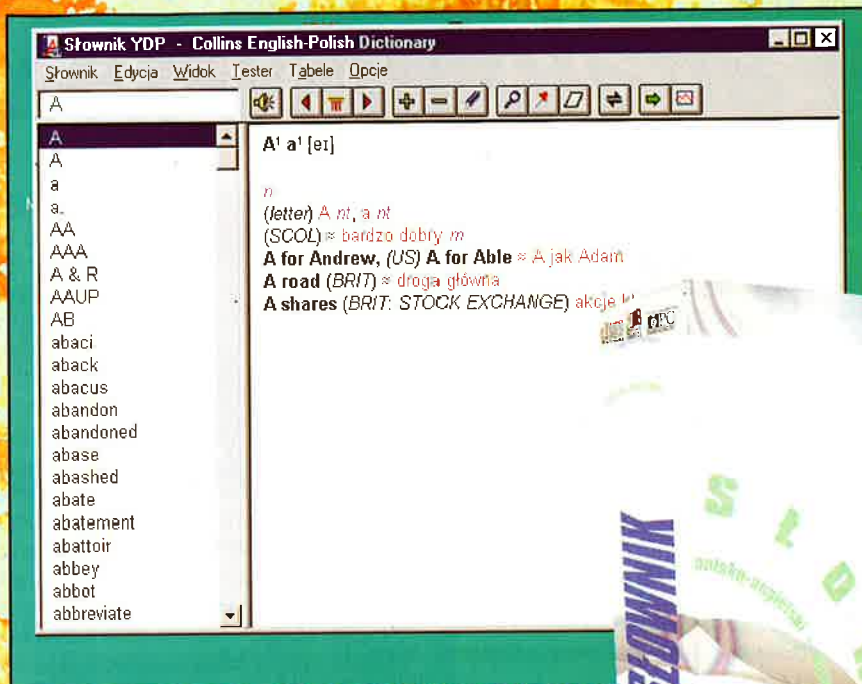
miliony). Porównując słownik multimedialny z drukowanym Collins Cobuild od razu zauważamy istotne różnice. Przede wszystkim Cobuild nie mówi (przynajmniej na razie), zaś Słownik YDP posługuje się przyjemnym głosem lektora. Każde słowo posiada na płycie czytany odpowiednik, choć nie są „nagłosnione” niektóre zwroty. Plików wave zapisanych w formacie 16 bitowym jest około 30 tysięcy. Dźwięk nie trzeszczy i

jest w pełni profesjonalnie nagrany, czego nie można powiedzieć o innych wydawnictwach słownikowych (bez wytykania palcem).

Zarówno słownik YDP jak i Cobuild obfitują w przykłady: pełne zdania lub wybrane frazy. Cobuild posiada ich dużo więcej i są one nieco dłuższe, co sprawia, że jest jednak lepszą wyrocznią językową niż produkt gdańszczan. W słowniku z YDP zdania zawierające słówka są jakby bardziej potoczne, zazwyczaj przyjmują formę zapytania, zagajenia lub zdania oznajmującego - dokładnie takiego, jakie sami chcielibyśmy zastosować. Mimo znakomitego doboru zdań w słowniku tej klasy jeden przykład to za mało. Szkoda również, że nie skorzystano ze znakomitego patentu Collinsa polegającego na przypisaniu każdemu słowu frekwencji jego występowania w języku angielskim. Od razu wiadomo, o których słowach można zapomnieć, a które pamiętać należy.

Zawartość merytoryczną porównałem z innym słownikiem multimedialnym Webster PowerCD i muszę przyznać, że mimo mniejszej obfitości słówek w YDP ten drugi program jest zdecydowanie bardziej praktyczny w użyciu. Ponieważ Webster jest słownikiem języka angielskiego, odnajdziemy w nim definicje większości słów, ale nie przykłady ich użycia, co





jest raczej porażką. Ostatni test zawartości słownikowej polegał na aktywnym czytaniu scenariusza Jamesa Camerona do filmu „Strange Days”. Muszę przyznać, że pracowało mi się dużo lepiej niż z Websterem, Słownikiem z pracowni Jacka Skalmierskiego i wersją drukowaną Longmanna razem wziętych. Mając za sobą rozpracowaną treść programu, można zacząć rozwodzić się nad jego formą, a naprawdę jest nad czym. Słownik działa w dwóch trybach: graficznym oraz standardowym. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że w graficznym polecenia są zastąpione ikonkami, jak również całość jest wkomponowana w atrakcyjne wizualnie tło. Dzięki przyciemnionej teksturze oko nie męczy się tak, jak w sterylnym

Wordzie. Cechą, która najbardziej wyróżnia ten produkt od innych słowników jest wbudowany moduł testujący znajomość nowo poznanych słówek. Co jakiś czas program Tester przypomina o nich, sprawdzając jednocześnie łatwość przypomnienia sobie danego słowa. Sposób działania podobny jest do metod Re-Wise, lub Super Memo - brak jest jednak optymalizacji interwałów, co jak wykazały rzetelne testy przyspiesza

naukę. Poprzez zmiany opcji mamy wpływ na naszą naukę - ustawiamy dni do odpytania oraz przyciskiem Memo wybieramy słowa, z których chcemy być testowani. Pomysł jest rewelacyjny. W Geniusie byliśmy zmuszeni uczyć się wszystkiego jak leci, zaawansowane bazy danych przytłaczały zupełnie bezużytecznymi słówkami. Tutaj

natomiast właśnie my decydujemy o tym, czego chcemy się nauczyć i co więcej- uczymy się tego w kontekście.

Opisane opcje są wierzchołkiem potężnej góry lodowej. Na użytkowników czekają rodzinny w stylu tabel czasowników nieregularnych, liczebników itd. Ponadto dostępne są zaawansowane metody wyszukiwania haseł według wielu kryteriów.

Słownik YDP jest przystosowany do pracy z Wordem oraz ze... Schowkiem. Potencjalnych hackerów trzeba jednak zmartwić - bez rejestracji u producenta program działa tylko z płytą w napędzie. Aby usunąć tę niedogodność, należy zarejestrować produkt, wysyłając numer rejestracyjny i klucz identyfikujący komputer. W zamian dostajemy pełny serwis oraz hasło działające tylko na jednym komputerze dla określonej licencji. Być może dzięki tak sprytnemu zabezpieczeniu ceny spadną do rozsądnych poziomów i zarówno producentom jak i odbiorcom będzie się żyło lepiej. Póki co mogę zapewnić, że kupno Słownika Collinsa będzie inwestycją procentującą przez lata.

PIOTR LASON



Producent:

Young Digital Poland

Dystrybutor:

Young Digital Poland
tel. (058) 526685

Minimalna konfiguracja:

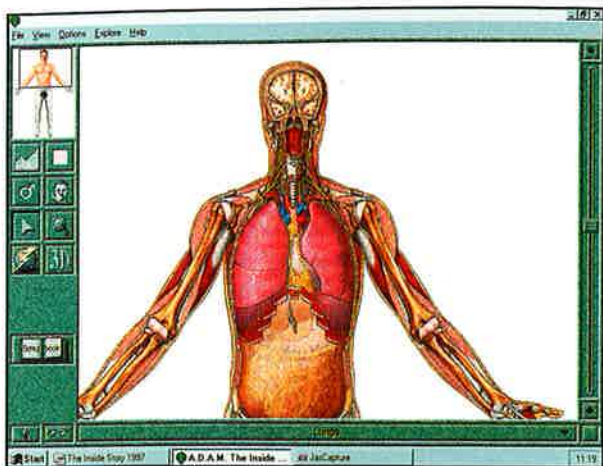
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

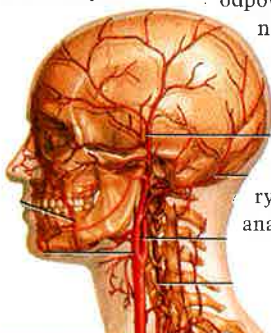
Cena:

Anatomia anatomii

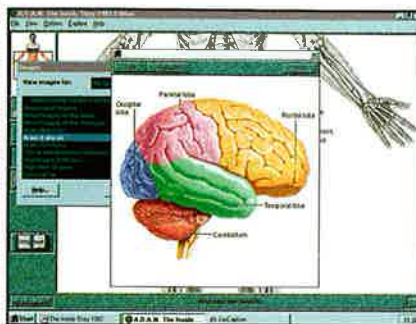


Ludzi (szczególnie płci męskiej) w pewnym wieku strasznie nurtuje pytanie: „a co to ma w środku”? Efektem są rozkręcone samochodziki (albo telewizor), rozprute pluszowe misie i lalki itp. Szczęśliwie chyba nikt nie usiłował za pomocą tej metody sprawdzić „a co w środku ma człowiek” (przynajmniej mam taką nadzieję). Wszak, aby nie kusić licha, proponuję wszystkim rodzicom, których dzieci są właśnie na takim etapie rozwoju, nabyć program A.D.A.M.- The Inside Story Special Edition. Za jego pomocą można - bezpiecznie i bezkarnie - odbyć fascynującą podróż do wnętrza ludzkiego organizmu.

Tych, którzy w tym momencie się zachnęli (panie, anatomia... te rzeczy, nie będę deprawował dzieci; mam wrażliwe dziecko, będzie potem miało kosmary, itp.) mogę uspokoić. Po pierwsze: program można nieco ocenzurować, tzn. pewne elementy ludzkiego ciała, które mogłyby „zdeprawować” dzieci, są przysłonięte (jeśli tego chcemy) figowym listkiem. Po drugie oprócz dość naturalistycznych anatomicznych przekrojów, rozmaitych planszy itp. w programie tym jest opcja przeznaczona właśnie dla nieco młodszych odbiorców (The Family Scrapbook). Dzięki niej można pokazać dzieciom wszystko (no, prawie wszystko), wytłumaczyć funkcje poszczególnych organów itp. nie bojąc się, że np. widok szkieletu wywoła u co wrażliwszych dzieci szok. Zabawne rysunki i sposób (oraz poziom) narracji jest idealnie utrafiiony w punkt i przysięgam, że można to bez problemu prezentować nawet 5-6-latkom.

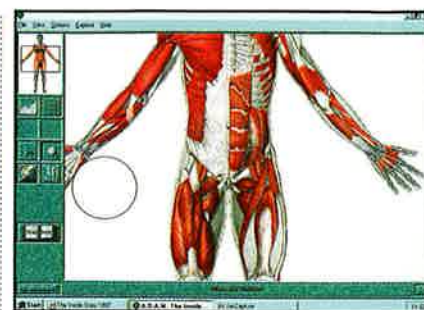


Ale zaczniemy od tej części programu, która adresowana jest dla minimum 13-14-latków (choć moim zdaniem jest to raczej dobra pomoc naukowa dla uczniów starszych klas liceów, jak i studentów pierwszego roku medycyny). Jest to Anatomia. Możemy wybrać sobie płć człowieka, kolor skóry, a także ujęcie (frontalne, lewy profil, etc.), w jakim widzimy go na ekranie. Za pomocą specjalnego suwaka z prawej strony ekranu dokonujemy dość makabrycznego zabiegu - „obieramy” nasz obiekt z kolejnych warstw skóry, mięśni etc. Kliknięcie na dowolnym punkcie ciała wywoła informację o danym



elemente organizmu (łacińska nazwa, dane czy np. jest to element układu trawiennego, odsyłacze, etc.). Za pomocą specjalnej lupy możemy powiększyć wybrany element ciała. Jeśli jednak interesuje nas bardziej systematyczna forma naszej „podróży”, to bez problemu możemy wybrać z opcji to, czego właśnie szukamy (wydzielono 12 kategorii: np. układ oddechowy, system nerwowy, układ trawienny, wydalniczy, rozrodczy, etc.). Zabiegów tych możemy dokonywać tak za pomocą ikon, jak i wybierając opcję z otwieranych u góry ekranu okienek - wedle woli. W sumie w tej aplikacji znajduje się około 4000 omówionych i zilustrowanych detali anatomicznych.

Ale to nie wszystko. W opcji „explore” możemy m.in. zapoznać się ze szczegółowym wykładem na wybrany przez nas temat (np. jeśli interesują nas nerki, to wybieramy dział „układ wydalniczy”, tam wyszukujemy odpowiednie hasło i wiemy już wszystko na temat ich wyglądu, funkcji, zasad działania itp.). Podobną funkcję spełnia alfabetyczny słownik, z możliwością wyszukiwania żadanego hasła. Znajdziemy tam też bodaj setkę szczegółowych rysunków poszczególnych elementów anatomii ludzkiej, możemy również



sprawdzić swą wiedzę w quizie lub zrelaksować się przy prościutkiej grze. Nie brak tu rozmaitych animacji, pokazujących w przystępny sposób to, co dzieje się z naszym organizmem np. w momencie lekkiego skaleczenia, skręcenia stopy czy wciągnięcia do płuc papierosowego dymu (tę ostatnią animację gorąco polecam wszystkim palaczom). Bardzo fascynującą opcją w tym programie jest możliwość obserwacji trójwymiarowych modeli anatomicznych (np. serca, płuc, mózgu). Sami ustalamy rozmiar preparatu i punkt, z którego prowadzimy obserwację, możemy też dokonać „sekcji” na danym preparacie, wybierając z menu ten jego fragment, z którym mamy ochotę zapoznać się bliżej. Tego nie można opisać - to trzeba samemu widzieć.

Na koniec powróćmy jeszcze na chwilę do opcji „familiijnej”. Podkreślam ponownie, że zrobiona jest z wielkim taktem i wyczuciem. Kartkując książkę i klikając na widoczny na danej stronie rysunek włączamy kolejne animacje i narratora, który - być może - wyreczy wielu rodziców w odpowiedziach na mniej lub bardziej drażliwe dziecięce pytania...

Poziom grafiki odpowiada dobremu atlasowi anatomicznemu, ilość zawartych tu danych i rozmaitych multimedialnych „bajerków” (łącznie z towarzyszącą pracy muzyką) czynią z tej aplikacji cenną naukową pomoc, szczególnie dla tych, których interesują tajemnice ludzkiego organizmu.

ROBERT JAS

Producent:

Mindscape

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

486, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

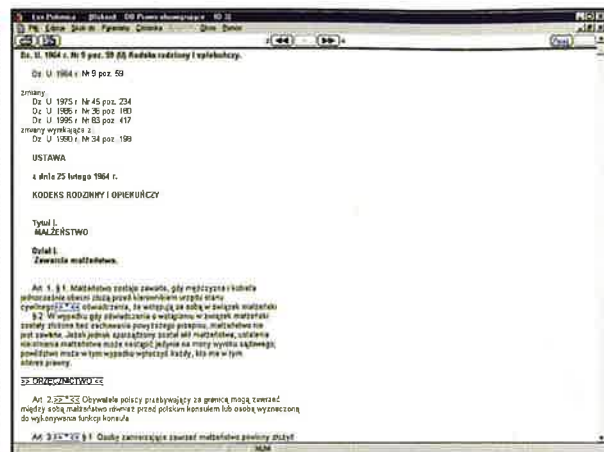
Lex-ykon

Przeciętny czytelnik CDA bardzo rzadko (a przynajmniej tak myślę) ma jakąkolwiek styczność z prawem. Są jednak ludzie (nie chodzi tu o notorycznych kieszonkowców), którzy z prawem stykają się codziennie. Są to np. właściciele firm, księgowi, kancelarie adwokackie, czy choćby studenci prawa. Radosna twórczość naszych prawodawców to kilkadziesiąt tysięcy orzeczeń, ustaw, rozporządzeń i innych „ciekawych” dokumentów. Odnalezienie czegośkolwiek w takiej ilości przepisów nie należy do najłatwiejszych zadań. Pół biedy, jeśli szukamy przepisu, o którym wspomina inny przepis - zwykle taka adnotacja zawiera pełną nazwę, numer i inne wskazówki, gdzie należy go szukać. Gorzej jednak, jeżeli chcielibyśmy np. dowiedzieć się, co nam grozi za niewłaściwe parkowanie, czy też pragniemy sprawdzić możliwość odliczenia od podatku dochodowego wydatków na piwo i paluszki :). Nie znając nazwy i numeru przepisu możemy tylko pomarzyć o jego szybkim odnalezieniu (dobrze, że chociaż podzielono to na kategorie - parkowanie, to prawo karne (chyba), a piwo i paluszki - finansowe). Jako, że jestem z wykształcenia i zamiłowania informatykiem, wiem, że nowoczesne techniki baz danych pozwalają na wygodne szukanie informacji na podstawie tego typu zapytań.

Wiedzieli to też panowie z firmy Lex Media i w oparciu o tę wiedzę stworzyli program Lex

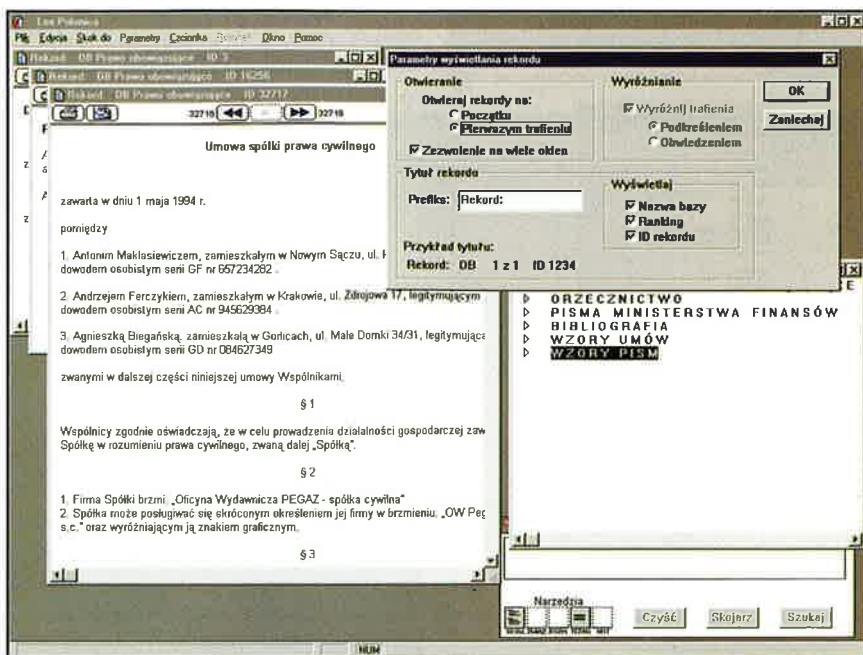
Polonica, będący zbiorem aktów prawnych, orzeczeń Trybunału Konstytucyjnego i sądów itp. Do tej pory jedynym programem tego rodzaju, z jakim się spotkałem, był Lex (ale innej firmy) i Temida - ale nie było to do końca to. Przede wszystkim wyszukiwanie odbywało się wg słów kluczowych, co powodowało konieczność używania dokładnie takich słów, jak przewidziane, a nawet w takiej samej formie gramatycznej.

Poza tym programów tych niestety nie dało się nazwać ani wygodnym, ani tanim. To pierwsze wynikało z niefunkcjonalnego panelu opcji i ogólnie małej elegancji programu, natomiast drugie można zrozumieć - w końcu opracowanie takiego programu jest trudne i odpowiadzialne (nie ma mowy o pomyłkach czy „literówkach”), a na pewno nie sprzedaje się on w tylu egzemplarzach, co np. Windows'95. Reklama porównawcza jest zakazana, ale moim obowiązkiem jako recenzenta jest zaznaczenie, że Lex Polonica obsługuje się wyjątkowo wygodnie, zapytania można formułować w języku naturalnym, używając operatorów logicznych (Boolowskich - np. OR, AND), czy znaków zastępujących dowolny znak czy ciąg znaków (znane z Dosu „*” i „?” np. „?indows.*”). Co do cen, to Lex kosztuje w granicach 5-6 tysięcy zł, a Lex Polonica to 1400-1500 zł za roczny abonament, przy czym w ciągu roku jest co najmniej 6 aktualizacji (pisząc tę recenzję w połowie lipca, rozmawiałem z producentem, który poinformował mnie, że aktualnie w tłoczni znajduje się kompakt obejmujący wszystkie przepisy do lipca '97). Tutaj



ważna uwaga: najnowsza edycja obejmuje przepisy związane z powodzią i jej skutkami, a firma stosuje rabaty dla osób dotkniętych tym kataklizmem (dokładna informacja po kontakcie z firmą). Przyszła pora na omówienie zawartości programu. Zawiera on akty normatywne (ustawy, rozporządzenia itp.) obowiązujące i uchylone (w osobnych bazach, więc porządek jest zachowany), orzeczenia Trybunału Konstytucyjnego i sądów (począwszy od NSA i SN, po sądy apelacyjne itp.), pisma Ministerstwa Finansów (interpretacja przepisów podatkowych - to obowiązkowa lektura młodego kapitalisty). Program zawiera także wzory umów i pism oraz obszerną bibliografię. Z uwagi na uwzględnienie aktów uchylonych program nadaje się również do wykorzystania przez studentów. Np. pierwszy z aktów, który zauważyłem dotyczył zniesienia „obowiązku służebnego” dla mieszkańców kilku wschodnich województw i pochodził z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Nie miejsce tu na dalsze wymienianie zalet programu. Jako ich potwierdzenie nadmienię tylko, że program polecił mi jeden z pracowników Sądu Wojewódzkiego we Wrocławiu. Jest to chyba odpowiednia rekomendacja.

KRZYSZTOF KALISZEWSKI



Producent:

Lex Media Lex Media

Dystrybutor:

Lex Media Lex Media

tel. (012) 364769

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 4 MB RAM, Windows,

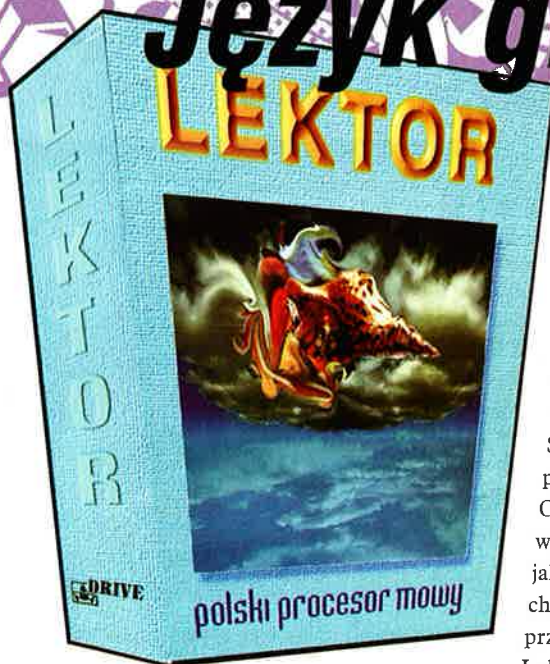
VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Język giętki



Chyba od początku istnienia komputera człowiek stara się nauczyć go mówić. Jak na razie próby te są dosyć nieudolne, bo jedyna w miarę sensownie brzmiąca (przynajmniej w amatorskich zastosowaniach) możliwość mówienia przez komputer, to odtwarzanie nagrałego przez człowieka głosu.

Od czasu pojawienia się pierwszych Amig minęło już wiele czasu, a w tej dziedzinie nie nastąpił wielki postęp.

Mówię o Amigach, bo na dyskietkach dołączanych do tego komputera znajdował się program do mówienia po angielsku, który gadał całkiem żwawo, jak na tamte czasy. Swego czasu w prasie wybuchła dyskusja na temat „nauczenia” komputera

mówienia w języku polskim. Niestety wtedy okazało się to niewykonalne, bo co jak co, ale nasz język jest dość skomplikowany. Autorzy programu Lektor, którego trzecia wersja trafiła niedawno do naszej redakcji nie przejęli się tym zbytnio i postanowili spróbować. Za to należą im się wielkie brawa. Szkoda tylko, że efekt końcowy ich prac budzi nieco mieszane uczucia. Owszem, komputer mówi. Każdy wyraz jest zrozumiały, ale sposób, w jaki jest on wymawiany, sprawia, że chyba każdy woli samodzielnie przeczytać sobie tekst, niż zlecić to Lektorowi. Myślę jednak, że autorzy nie powinni się tym bardzo przejmować, bo z wersji na wersję jest coraz lepiej. Np. wersja trzecia potrafi wypowiedzieć słynne „w szczerbieszczynie chrząszcz brzmi w trzcinie” (na którym to „wyłożyła” się poprzednia wersja Lektora). Moim zdaniem, jeszcze „trochę” pracy, i nasz domowy PC będzie mówił po polsku równie dobrze jak profesor Miodek. Na razie musi nam jednak wystarczyć to, co jest.

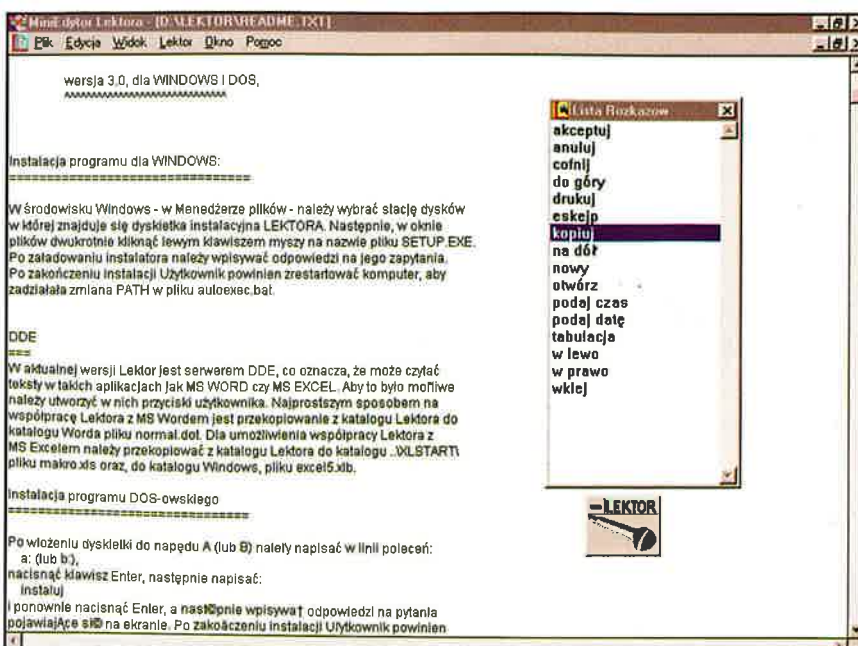
Samo wypowiadanie zadanego tekstu to jednak trochę mało, jak na komercyjny program, więc Lektor potrafi nieco więcej. Po pierwsze może działać z Norton Commanderem, jako odsłuchiarka do plików, ich nazw i komunikatów systemowych. Wersja pod

Windows oferuje dużo więcej możliwości. Po pierwsze można go używać z programami z pakietu MS-OFFICE tzn. Word, Excel itd. Poza tym w pakiecie znajduje się mini- edytor, za pomocą którego możemy wprowadzić tekst a potem go odsłuchać. Nie sprawia to żadnego problemu. Po prostu przeciągamy ikonę pliku na małe okienko, jakie otwiera lektor po uruchomieniu i już.

Używając tego samego okienka lub opcji preferencji z miniedytora, możemy pobawić się opcjami. W kategorii „ogólne” można ustawić automatyczne uruchamianie Lektora razem z systemem, wyświetlanie listy rozkazów, włączenie budzika i ustalenie co ma mówić, a także zegarynkę, która co jakiś czas informuje nas o aktualnej godzinie. W kategorii „polecenia” możemy ustalać listę poleceń (wydawanych głosem) rozpoznawanych przez program, uczyć go ich rozpoznawania, a także nauczyć go całkowicie nowych rozkazów. Kategoria „synteza” dotyczy tylko i wyłącznie tego, w jaki sposób Lektor wymawia teksty. Ustalić można szybkość, tembr głosu i jego rodzaj (jeden z dwóch, prawie identycznych). Opcja „test” pozwala na sprawdzenie nowych ustawień.

To tyle na temat Lektora. Czas na podsumowanie. Cóż, w aktualnej wersji program ten jest prawdę mówiąc niezbyt przydatny. No, może niektórzy ucieszą się z opcji rozpoznawania poleceń wydawanych głosem, choć raczej na zasadzie ciekawostki. Na koniec chciałbym jeszcze powiedzieć, że moja opinia nie jest spowodowana tym, że program źle działa. Nie... Po prostu nie jest to jeszcze produkt taki, jak bym sobie wymarzył - ale życząc autorom, żeby kiedyś takim się stał.

MARCIN SERKIES



Producent:

Drive

Dystrybutor:

Drive

tel. (058) 511891

Minimalna konfiguracja:

386, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Wygaszacz nastrojów

Wiadomo nie od dziś, że muzyka łagodzi obyczaje. Natomiast odkąd istnieje takie zjawisko jak gracz komputerowy, wiadomo, że zabawa z komputerem (no dobra, wiem, wiem - praca), bywa często bardzo stresująca i ma nierzadko bardzo destrukcyjny wpływ na otoczenie (ach te rozzerwane joye i zamordowane mychy). No cóż, nad rozbrykanymi emocjami trzeba panować, w przeciwnym razie może dojść do małej awantury - to kolejne stwierdzenie mojego znajomego. Co zatem zrobić? Słuchać muzyki? Czemu nie! Sposób dobry jak każdy inny, może nie pomoże, ale z pewnością nie zaszkodzi. Aby wzmocnić działanie środka odurzającego, proponuję zastosować wzmacniacz działania - animację. Co Wy na to? Animację trójwymiarową, w pełni kontrolowaną przez użytkownika, świetnie działającą na rozstrojone zmysły gracza. A żeby podnieść skuteczność ataku oglupiającego, należy działać z zaskoczenia (jak wiadomo zaskoczenie to połowa sukcesu - tak, tak, to znowu mój znajomy), w związku z czym umieścimy nasze urządzone w screen saverze. A potem ogłuszymy uspokojonego już kolegę szafą - tak zakończy się dzień pełen stresów. Uśpiony delikwent wstanie rano, pełen energii i chęci do życia. To nie, że będzie uśmiechnięty od ucha do ucha i będzie klaskał w łapki, śliniąc się przy tym niemiłosiernie - grunt, że będzie szczęśliwy i spokojny.

No dobrze, a teraz zobaczmy, jak możemy uzbroić nasze urządzone. Obsługa, to w zasadzie nic nadzwyczajnego - większość screen saverów pod „okienka”, posiada właśnie tak skonstruowane opcje, tyle, że w tym przypadku jest ich trochę

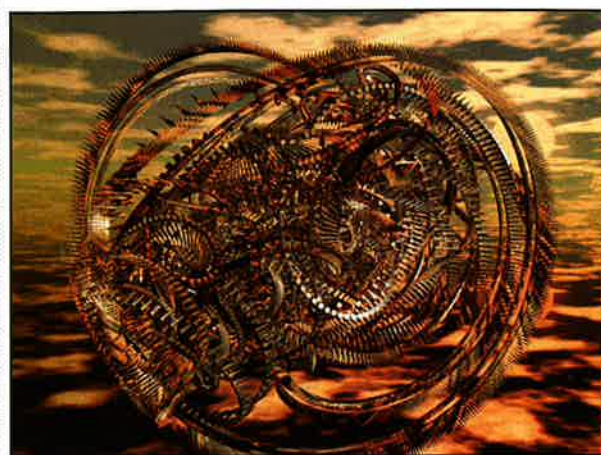


więcej. Mamy tutaj dziesiątki (jeśli nie setki) podkładów, ruchomych i stałych obiektów, tekstur, efektów specjalnych, opcji dodatkowych. Możemy ze sobą dowolnie mieszać, przeplatać, łączyć, a wszystko to po to, aby to w końcu zagrać stan naszej ciężkiej (lecz niezwykle przyjemnej) pracy i cieszyć się własnym i niepowtarzalnym screen saverem.

Całokranowe, trójwymiarowe animacje



Na dole:
Oto moje śniadanie
po przekształceniu
fraktalowym.



naprawdę potrafią zrelaksować, szczególnie gdy w tle syczy się muzyka, zawarta na krążku wraz z programem - rewelacja. Klimaty weń zawarte, powinny przypaść do gustu wszystkim miłośnikom klasycznej SF. Hmm, wady? - Konieczność obecności krążka w czytniku - bez tego nie ma muzyki, a bez muzyki ten program nie wywiera już tak silnego wrażenia.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI



Producent:

Computer Artworks

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

486/66, 8 MB RAM,
Windows 3.1/95, SVGA

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 15

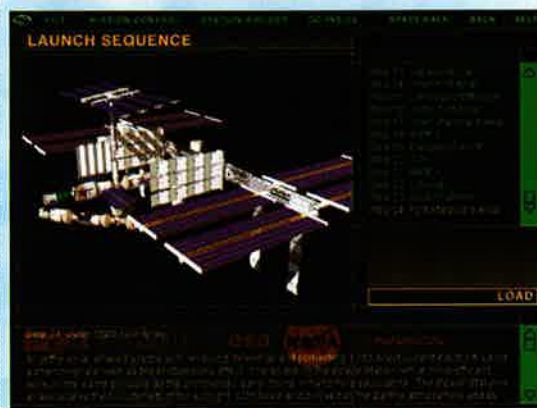


Kosmos z Marisa



Kosmos w zasięgu ręki Kosmos zawsze fascynował człowieka. Zawsze też był nieprzekraczalną barierą: w starożytności jako domena bogów, zaś w epoce nauki jako zabójcza, pozbawiona powietrza i temperatury próżnia. Dotychczasowa eksploracja kosmosu to raczej historia krótkich zrywów, katastrof i niewielu przełomowych wydarzeń takich jak wystanie sondy Voyager, teleskopu Hubble'a lub lądowanie na Księżycu. Tego typu projekty wiązały się z konkurencją pomiędzy największymi mocarstwami i ogromnymi wydatkami, które nawet w części nie pokrywały zysków czerpanych z nowych technologii.

Wygłąda na to, że w ciągu najbliższych kilku lat sytuacja ta powinna się zmienić. Na przełomie tysięcy planuje się zbudować orbitalną stację kosmiczną. Jej cena to bagatela - 30 bilionów dolarów. Ponieważ w projekcie bierze udział kilka państw, w tym USA i Rosja, koszty nie powinny być tak dotkliwe, zaś zyski płynące z posiadania na orbicie stacji mogą okazać się ogromne. Eksploatację planuje się już w 2003 roku. Za sprawą firmy Maris nie musimy czekać tak długo. Space Station Simulator pozwala na symulację budowy i działania prawdziwej stacji kosmicznej! Kolejny produkt firmy Maris jest kontynuatorem największej kosmicznej sagi w historii oprogramowania komputerowego. Space Station to piąty program w serii obejmującej tytuły takie jak: RedShift 2, Solar System Explorer, Discover



Astronomy. Maris wykorzystuje swoje szerokie doświadczenie najlepiej jak potrafi, oferując użytkownikowi najwyższą dokładność (zastosowany w RedShift engine jest najlepszy w odzwierciedlaniu Układu Słonecznego) i multimedialną atrakcyjność (bogate archiwum zdjęć i filmów w Discover Astronomy). Space Station Simulation nie jest jakąś wydumaną rozgrywką w stylu Outpost, lecz przeniesieniem tego, co aktualnie dzieje się w laboratoriach NASA i ESA na ekrany komputerów. Podobno wszystkie informacje wykorzystane w programie są jak najbardziej autentyczne. Zamiast czekać osiem lat na pierwsze zdjęcia z kosmosu, możemy już teraz zasymulować wygląd i budowę stacji na własnym Pececie. Nieocenionym walorem programu jest szansa na odbycie wirtualnej wycieczki po wybudowanej stacji oraz wykonanie spaceru w kosmosie, dwieście mil ponad Ziemią. Mnie samego najbardziej podnieca myśl, że za pośrednictwem

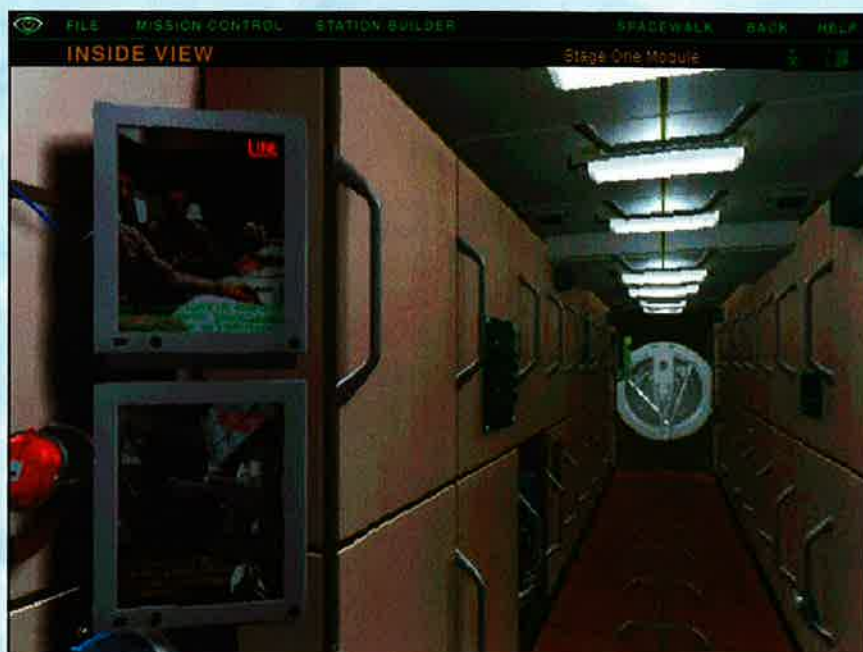
komputera można dotknąć i zobaczyć coś, co zawiśnie na parę lat nad naszymi głowami i de facto co 90 godzin będzie widoczne na naszym niebie. Sama idea stacji budzi trochę wątpliwości, bo kto chce być pod obserwacją największego kosmicznego szpiega (potencjalne możliwości patrz film Patriot Games). Nie ma się czego obawiać. Jak zapewnia NASA, projekt jest poświęcony wyłącznie badaniom naukowym oraz eksperymentom w grawitacji bliskiej zeru. Stąd też bierze się brak utajnienia tego przedsięwzięcia i dostęp do planów projektowych stacji. Jej budowa przebiegać będzie w kolejnych etapach polegających na dołączaniu nowych modułów. Państwa uczestniczące w projekcie wystawiają i opłacają swoje moduły w zamian za możliwość korzystania w przyszłości z całej stacji. W programie wszystkie zaprojektowane moduły są dokładnie opisane. Uważne

przeczytanie tych informacji jest niezbędne do zbudowania działającej stacji. Zestawianie kolejnych modułów przypomina budowanie domu z klocków. Wystarczy wybrać pasujący moduł i miejsce dołączenia. Tego typu budowa, w rzeczywistych warunkach, umożliwia szybką dekompozycję stacji, jej rozbudowę oraz zapewnia kompatybilność pomiędzy technologiami różnych państw. Bardzo istotne jest zwłaszcza rozróżnienie pomiędzy

modułami produkowanymi przez Stany Zjednoczone i Rosję. Aby połączyć dwa takie moduły konieczny jest specjalny adapter, zarówno Amerykanie jak i Rosjanie mają swoje własne adaptory. Już nasza głowa w tym, żeby wszystkie te części pasowały do siebie. Pamiętajmy, że sukces misji zależy w dużej mierze od właściwego wykorzystania dostępnych modułów. Każde z państw oferuje niezbędne moduły, bez których stacja nie mogłaby właściwie funkcjonować. Opcja Space Walk oferuje widok stacji z „lotu ptaka”. Możemy ocenić jak wizualnie



prezentuje się to coś, co zbudowaliśmy. Oczywiście widzimy również usianą gwiazdami przestrzeń kosmiczną oraz Ziemię. Dzięki dokładnemu odwzorowaniu powierzchni Ziemi, osiągnięto duży realizm. Stacja kosmiczna jest prezentowana w ruchu. Jak pisałem, potrzeba około 90 godzin, aby zobaczyć całą Ziemię z góry. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby się do woli wczuwać w kosmos, zmieniając położenie kamery, oddalając się lub przybliżając. Tak naprawdę o wartości stacji nie świadczy jej wygląd (typowa stacja do złudzenia przypomina antenę telewizyjną), lecz jej parametry techniczne, które zależą od konfiguracji modułów. Należy więc dokładnie czytać informacje o dołączanych modułach. Każdy z komponentów posiada rozmaite parametry. Określają one na przykład, czy moduł produkuje, czy też zużywa energię elektryczną, pozwala na przeprowadzanie eksperymentów oraz, czy może w nim przebywać załoga. Bardzo ważnym czynnikiem decydującym o przydatności modułu, jest to czy może on być wyrzuty z Ziemi w jednym kawałku. Dla przykładu amerykańskie laboratorium składa się z wielu części, gdyż w całości jest zbyt duże, by mogło być przetransportowane rakieta. Najważniejszymi wymiernymi parametrami stacji są: Power Balance - określa zużycie energii przez stację. Energochłonne są zwłaszcza eksperymenty naukowe. Niewystarczająca energia spowalnia prace badawcze. Experiments to ilość przeprowadzonych eksperymentów. Niektóre z nich wymagają posiadania odpowiedniego sprzętu lub odpowiednich modułów. Pamiętajmy, że podstawowym zadaniem stacji są właśnie eksperymenty przy braku grawitacji. Wskaźnik Life Support pokazuje, ile osób może pomieścić cała stacja. Escape Capacity określa możliwość



Po lewej w głębi:
Na przykładzie
ostatniego incydentu
na stacji orbitalnej
„Mir” można
zauważyć że
współczesna
technologia
kosmiczna nie jest
tak niezawodna jak
można by sądzić.

ewakuacji astronautów w sytuacjach krytycznych: zagrożenia życia lub uszkodzenia stacji. Czy więc uda nam się do roku 2003 zbudować działającą stację? Zostawmy na boku sprawy techniczne. Mieści się w nich konfigurowanie modułów oraz ich transport na orbitę. Za część edukacyjną - zabawową można uznać encyklopedię lotów kosmicznych. Na ekranie głównym encyklopedia ukryta jest pod monitorami ułożonymi w dół ekranu. Znajdziemy tam ogólne wprowadzenie do projektu stacji kosmicznej, mapy baz NASA i ESA oraz opis raket wynoszących moduły na orbitę. Te ostatnie, dla ukazania ogromu przedsięwzięcia, są zestawione z odpowiednio wyskalowanym człowiekiem. Mimo dość dużego nasycenia archiwalnymi filmikami i zdjęciami, za najciekawszą jej część uznałbym informacje tekstowe (książka po prawej stronie). Możemy w niej

przeczytać o podstawowych problemach ludzi przebywających w niewielkiej grawitacji oraz o ciekawych szczegółach technicznych stacji kosmicznej. Na koniec zostawiłem najbardziej efektowną opcję. Dzięki Go Inside fundujemy sobie bezpłatną wycieczkę po zbudowanej przez nas stacji. Wnętrze jest dokładnie i w pełni zrenderowane. Podczas gdy chodzimy, rozglądamy się, otwieramy kolejne śluzy - program doczytuje odpowiednie klatki filmu. Niestety wszystko to dzieje się zbyt wolno na CDX4 (zalecany). Do płynnego odtwarzania potrzebny jest co najmniej CD x 8. Pojawienie się lupy oznacza dokładniejsze informacje opisujące oglądany obiekt. Najczęściej jest to zdjęcie i opis danego urządzenia. W sumie ta część była jedną z ciekawszych w programie. Do Space Station Simulation mam tylko jedno zastrzeżenie. Program jest trochę za mało szczegółowy, niezbyt wiernie oddaje precyzję potrzebną do zbudowania stacji kosmicznej. Wszystko wydaje się takie proste, nic się nie psuje, moduły pasują do siebie. Space Station nie rzuca również większych wyzwań, gdyż brak jest rywalizacji i kłopotów finansowych. Cały bagaż typowo ludzkich problemów zostaje na Ziemi. Z tego względu jest to bardziej spokojny program edukacyjny, niż pełna emocji gra.

DE MESCALITO



Producent:
Maris
Dystrybutor:
Maris
Tel. (0044) 1717020534
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Robin z Batmanii



Któż nie zna Batmana, jednej z najpopularniejszych postaci światowej popkultury. Jego przygody to setki komiksów, co najmniej kilkanaście seriali oraz filmów pełnometrażowych. Do tego dochodzą oczywiście gry i różnego rodzaju programy komputerowe, w różnym stopniu powiązane z postacią Batmana - a oto przed Wami jeden z nich.

Jeśli kiedykolwiek marzyliście o tym, aby stworzyć komiks z udziałem jakiegoś superbohatera, a rysowanie nie jest Waszą najmocniejszą stroną - oto rozwiązanie problemu. Przy pomocy tego programu będziecie mieli okazję stworzyć komiksową opowieść według własnego scenariusza, a nawet odrobinię więcej. Jeśli sobie tego zażyczycie, postacie na ekranie Waszego komputera mogą zacząć się ruszać, wydawać odgłosy, a nawet mówić i to... po polsku - potrzebny

tylko będzie mikrofon (dołączony w zestawie!) i odrobina aktorskiego zacięcia. Animacja postaci odbywa się w najprostszym z możliwych sposobów, wystarczy bowiem „przeciągnąć” wybrany obiekt po ekranie, aby tym samym wprowadzić go w ruch - wszystko jest w tym czasie automatycznie nagrywane. Niestety nie wszystkie postacie są animowane, ale tymi sztywniakami również można poruszać, tyle że wypadnie to nieco mniej przekonująco. Zresztą nie o to w tym chodzi, gdyż nie jest to program do tworzenia animacji, lecz komiksu z elementami animowanymi.

Do dyspozycji użytkownika oddane zostało kilka dodatków, dzięki którym możliwa jest nieco większa ingerencja w stworzony już świat. Możemy użyć gotowych szablonów i przy ich pomocy stworzyć nową kolorystykę danej postaci. Można również skorzystać z podręcznego menu i dorysować to i owo - według własnego uznania (tylko bez świństw!). Ale jeśli ktoś nie zechce się męczyć, nie ma problemu, gdyż ilość dodatków dostępna w tym programie (dymki, eksplozje, napisy, przedmioty, tła itd. itp.) jest na tyle duża, że prawie każdy znajdzie tu coś dla siebie.



Piszę „prawie każdy”, ponieważ program ten nie jest jakimś superuniwersalnym narzędziem, lecz programem rozwijającym wyobraźnię twórczą u dzieci. I to bez względu na to, czy dysponują sprzętem klasy PC, czy też Macintosh - gdyż program ten działa na obu rodzinach komputerów.

Produkt ten wyszedł spod klawiatury twórców, którzy swego czasu zasłynęli między innymi programem 3D Body Adventure. Natomiast The adventure of Batman & Robin, oprócz tego, że jest kolejnym „cieniem” filmu pod tym samym tytułem, jest również kolejnym programem z serii, której bohaterami byli już Spiderman i X-Man, (Supermana się nie dopatrzylem). Jeśli ktoś z Was zetknął się już z wymienionymi, nie będzie miał problemu z obsługą tej omawianej tutaj, która, tak na marginesie, jest bardzo prosta. A gdyby nie była, wystarczy uruchomić animowany film, który wszystko wyjaśni. I to by było na tyle.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Producent:

Knowledge Adventure, Inc./
INSTINCT Corporation

Dystrybutor:

Techland
tel. (064) 347813

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 4 MB RAM, Windows,
SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 109,00 zł



Cudze chwalicie...

Skończyły się wakacje, dla wielu z Was czas zagranicznych wojaży. Pozostały wspaniałe wrażenia przywiezione z egzotycznych miejsc, obrazy imponujących zabytków kultury, niezapomniane wspomnienia złocistych plaż, ośnieżonych górskich szczytów, krystalicznie czystej wody, karnawału barw, zapachów i smaków. Łatwo zachłysnąć się pięknem otaczającego nas świata, chciałoby się zobaczyć jak najwięcej, dotrzeć do najodleglejszych zakątków planety, dotknąć stopą wszystkich kontynentów. Jednak w pogoni za coraz dalszymi celami podróży łatwo przeoczyć prawdziwe perelki leżące tuż u naszych stóp, dosłownie w zasięgu kilku godzin jazdy rowerem.

W tak zwanej świadomości społecznej przyjął się podział Starego Kontynentu na część wschodnią i zachodnią. O ile w epoce zimnej wojny, gdy przez środek Europy przebiegała żelazna kurtyna, taki podział był uzasadnionym, o tyle teraz nieco się zdezaktualizował. Geografowie zresztą zawsze zwracali nam uwagę, że pomiędzy wschodem i zachodem rozciąga się centrum - obszar, na którym spotykają się i mieszą burzliwe nurty z obu stron. Tak się złożyło, że Polska jest częścią tego obszaru (to właśnie na terenie naszego kraju znajduje się geograficzny środek Europy), co nie pozostało bez wpływu na jej historię. Podobne stwierdzenie słuszne jest także w przypadku naszych sąsiadów Czechów, Słowaków i Węgrów (ci ostatni co prawda nie graniczą z nami bezpośrednio, ale tradycyjnie łączą nas szczególnie bliskie więzy). Burzliwe losy nie przeszkodziły mieszkańcom Europy Środkowej w rozwinięciu wspaniałej kultury ucieleśniającej się w licznych zabytkach architektury i sztuki. Wystarczy wspomnieć starówki Pragi, Budapesztu, Bratysławy czy Krakowa, które tłumnie odwiedzają turyści z całego świata. Być może warto więc rozpocząć karierę globtrotera od poznania Poznania? Firma Optimus Nexus przygotowała w



ramach zachęty multimedialny program oprowadzający wszystkich chętnych po najpiękniejszych zakątkach regionu środkowoeuropejskiego. Znajdziecie w nim mnóstwo informacji dotyczących przeszło sześćdziesięciu miast położonych w czterech państwach, informacji zarówno w formie tekstowej jak i przeszło półtora tysiąca zdjęć, liczne mapy, grafiki a nawet kilkadziesiąt minut sekwencji video. Wiedza zawarta w programie prezentowana jest na dwa sposoby: w ujęciu historycznym i geograficznym, przez co łatwo wykorzystać ją w zbożnym dziele edukacji, tym bardziej, że przy opracowywaniu warstwy faktograficznej współpracowało grono specjalistów. Bodajże najatrakcyjniejszym elementem Perelek... jest możliwość oglądania trójwymiarowych, animowanych (w czasie rzeczywistym) modeli znanych zabytków z różnych perspektyw i ujęć kamery. Takiego „bajeru” nie zapewni żaden przewodnik książkowy, podobnie jak systemu powiązań i odsyłaczy (hypertekst) pomiędzy hasłami występującymi w tekstach, które wydatnie ułatwiają wyszukiwanie potrzebnych informacji. Na pochwałę zasługuje także

poziom oprawy graficznej, na którą składa się efektowny



interfejs oraz mnóstwo bardzo miłych dla oka pastelowych grafik. Niewątpliwie dla plastycy pracujący nad Perelkami przyłożyli się solidnie do swej roboty, podobnie zresztą jak autorzy oprawy muzycznej, na którą składają się nastrojowe melodie doskonale oddmalowujące atmosferę historycznych zakątków Europy Środkowej.

JANEK JANKOWSKI



Producent:

Optimus Nexus

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 19

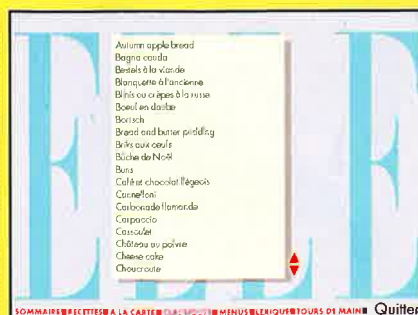


Dla smakoszy



Któż z nas nie lubi sobie dobrze zjeść? Któż z nas nie lubi tej różnorodności i przepychu, jakim charakteryzuje się domowa kuchnia? Barszczyk przepłatany kapuśniaczkiem i żupą ogórkową plus zdrowy burak i ziemniaczki ze szpinakiem. Czy szefowie kuchni Elle potrafią nam zaproponować coś smaczniejszego?

Zobaczmy. Jeśli wasze życie obraca się wyłącznie wokół pism poświęconych grom komputerowym, mandze i grom komputerowym, to pewnie nie zwracacie uwagi na półki chylące się pod ciężarem pism kobiecych takich jak: Twój Styl, Przyjaciółka czy wreszcie Elle. Są to bardzo wartościowe pozycje pokazujące współczesnej kobiecie, jak radzić sobie z własnym organizmem i nieudanym partnerem. Nade wszystko jednak warto zwrócić uwagę na końcowe strony, gdzie zawarte są przepisy kulinarne. Można je



rozpoznać po dwóch cechach szczególnych: ilość składników przekracza zwykle zawartość naszej lodówki, tuż obok zamieszczone jest zdjęcie przypominające bardziej kompozycję niż potrawę. Po zebraniu dostatecznej ilości składników postępujemy jak mówi przepis i potrawa gotowa (choć nawet koroner Scully nie zidentyfikowałaby jej po zdjęciu). Co miesiąc zalewają nas nowe przepisy i nowe wyzwania.

Wyobraźcie sobie teraz, że macie książkę kucharską zawierającą 2000 różnych przepisów kulinarnych, bo tyle właśnie liczy sobie krążek wydany przez „Elle”. Jest to tyle, że wystarczy może do dnia Sądu Ostatecznego (a nawet dłużej), jeśli weźmiemy pod uwagę wariacje z powtórzeniami. Radzę wziąć to pod uwagę przy wyborze prezentu dla swojej partnerki.

„Elle - 2000 recettes” to ładnie wykonany multimedialny program, chociaż muszę przyznać, że mimo pozornie wielu opcji nie wykracza poza schemat z pism kobiecych. Dużym plusem jest natomiast

możliwość sortowania, przeglądania itd. Poza tym, jednym kompaktem nie jesteśmy w stanie zaśmiecić tuzina pudełek po butach (doskonale wkomponuje się w szereg na półce obok Cinemanii i Encyklopedii Multimedialnej). Oczekiwałem jednak czegoś więcej, niż tylko przeniesienia przepisów do pamięci komputera. Warto w tym miejscu powiedzieć o jednej istotnej rzeczy. Cały program jest napisany w języku francuskim - jeśli ktoś nie ma opanowanego słownictwa w zakresie kulinarnym, to niech lepiej nie inwestuje w tę płytkę.

Na ekranie głównym Elle znajduje się sześć dość podobnych w gruncie rzeczy opcji. Podstawową jest oczywiście zbiór owych 2 tysięcy przepisów (2000 Recettes). Przepisy są pogrupowane alfabetycznie. Szkoda, że programiści nie pomyśleli o zaimplementowaniu jakiegos zaawansowanego systemu przeszukiwania - byłoby łatwiej pośród tych dwóch tysięcy odnaleźć tę jedną właściwą. A tak niestety jesteśmy skazani na kartkowanie stron tej ogromnej książki kucharskiej. Nie ma tutaj także zaznaczania przepisów ulubionych lub wypróbowanych. Najwyraźniej twórcami brakowało kreatywnego natchnienia. Przepisy wyglądają bardzo podobnie jak w pismach ilustrowanych. Okienko tekstowe zawiera szczegółowe metody preparacji potrawy, natomiast zdjęcie pokazuje nam ideał, do którego powinniśmy dążyć. Oprócz tego są też 4 opcje zawierające informacje o potrawie. Ingredients to niezbędne składniki, temps - czas przyrządzania i ewentualnego gotowania, smażenia i na końcu Conseils - rady szefa kuchni. Jak widać nie ma tutaj nic ponad niezbędne minimum. Zajrzyjmy głębiej, by sprawdzić czy Elle kryje w sobie jakieś niespodzianki.

Pozostałe pięć opcji z ekranu głównego to pewne rozszerzenie typowej książki kucharskiej. MENUS - ta opcja pokazuje rozmaite kombinacje potraw na różne okazje: imprezy, spotkania rodzinne itd. Zazwyczaj posiłek składa się z czterech

Russie
Imprimer

BORTSCH

Ce merveilleux plat complet est meilleur préparé la veille. Dans 5 litres d'eau froide, mettez la viande et quelques os demandés au boucher, amenez à ébullition, écumez à fond. Dans une casserole à fond épais, faites fondre deux cuillerées à soupe de saindoux, ajoutez les oignons et l'ail hachés, faites-les fondre sans colorer. Ajoutez la chair des tomates, puis tous les légumes coupés en fine julienne, c'est-à-dire fins comme des allumettes, sauf les pommes de terre. Remuez, couvrez 10 à 15 minutes et versez dans le bouillon parfaitement écumé. Laissez frissonner 3 heures, salez, poivrez, ajoutez deux clous de

**INGREDIENTS
TEMPS
CONSEILS
VINS**

SOMMAIRE ■ RECETTES ■ A LA CARTE ■ CLASSIQUES ■ MENUS ■ LEXIQUE ■ TOURS DE MAIN ■
Quitter

Sophistiquée

Décontractée

Familiale

Traditionnelle

Naturelle

Œufs menus
Endives au jambon
Croque glaces aux pruneaux
Epaves de saumon
Petit saumon
Crème mousseline au caramel
Avocat au vinaigre
Bouquette d'orange
Pâté au basilic
Pommes marinées
Rillettes de thon
Frais de mer au bacon
Clafoutis au café

SOMMAIRE ■ RECETTES ■ A LA CARTE ■ CLASSIQUES ■ MENUS ■ LEXIQUE ■ TOURS DE MAIN ■
Quitter

Ile-de-France

Imprimer

POMMES FRITES

Épluchez, lavez, coupez les pommes de terre en bâtonnets réguliers. Épongez-les pour les sécher. Faites chauffer la friture en disposant les pommes de terre dans le panier suspendu de la friteuse. Dès que l'huile fume, mettez les pommes de terre. Retirez-les au bout de 12 à 15 minutes lorsqu'elles sont cuites mais encore blanches. Éteignez le feu. Vingt minutes avant de servir, faites chauffer l'huile de nouveau, plongez-y les pommes de terre jusqu'à ce qu'elles soient dorées à point. Posez-les dans le plat de service, saalez au sel fin.



INGREDIENTS
TEMPS
CONSEILS
VINS

SOMMAIRE ■ RECETTES ■ A LA CARTE ■ CLASSIQUES ■ MENUS ■ LEXIQUE ■ TOURS DE MAIN ■ Quitter

dań. Klikając na jedno z nich, przenosimy się do okna znanego już z poprzedniej opcji. Program aż prosi się o to, by umożliwić użytkownikowi sprawdzenie, ile w sumie poświęcić musi czasu na przygotowanie całego zestawu oraz w jakie składniki musi się zaopatrzyć. Przydałyby się również jakieś przeliczniki cenowe tzn. możliwość wprowadzania aktualnych cen produktów i natychmiastowej kalkulacji ceny zestawu. Opcja Menu jest w najlepszym razie

przedłużeniem 2000 recettes. Kolejna funkcja to 100 Classiques - widać, że producent chce wywrzeć dobre wrażenie, gdyby jednak uważał na seminarium z marketingu, to pamiętałby, że wielkie liczby mają niewielki wpływ na gospodynie domowe (chyba, że mowa o złotówkach). 100 Classiques zawiera sto klasycznych potraw, takich jak dla nas pierogi i kotlety schabowe. Czy to w sumie daje 2100 przepisów? Opcja ta ze względu na niewielkie wymagania stawiane kucharzowi i jego porfelowi wydaje się być najbardziej użyteczna.

A la Carte to kolejna opcja - uproszczony wyszukiwacz potraw. Kryteriami wyszukiwania są: czas przygotowania oraz składnik. Na przykład zaznaczamy „poniżej 30 minut” i „wołowinę”, naciskamy rechercher (wyszukaj) i czekamy na rezultat. I znowu pojawiają się wątpliwości: dlaczego nie ma

Aide

Plus de 1 heure 30
Entre 1 heure et 1 heure 30
Entre 30 minutes et 1 heure
Moins de 30 minutes

RECHERCHER

- Desserts
- Entrées
- Légumes
- Oeufs
- Pâtes et riz
- Poissons
- Salades
- Sauces
- Soupes
- Viandes
- Volailles et gibiers

SOMMAIRE ■ RECETTES ■ A LA CARTE ■ CLASSIQUES ■ MENUS ■ LEXIQUE ■ TOURS DE MAIN ■ Quitter

Pâte sucrée
Pâte feuilletée
Pâte génoise
Pâte à choux
Tomates concassées

Pour vous faciliter la tâche, choisissez de préférence des tomates un peu grosses. Avant de commencer, n'oubliez pas de vous munir d'un petit couteau bien pointu, d'assiettes creuses et d'une planche à découper.

Temps de réalisation : 10 mn



SOMMAIRE ■ RECETTES ■ A LA CARTE ■ CLASSIQUES ■ MENUS ■ LEXIQUE ■ TOURS DE MAIN ■ Quitter

Pologne

Imprimer

STRUCLA POLONAISE

Pour la pâte: versez la farine dans un grand saladier, creusez un puits, mettez le sucre à l'intérieur, 1 pincée de sel et les œufs battus. Pétrissez avec les doigts, ajoutez la levure délayée dans le lait tiède. Laissez reposer pendant au moins une heure. Étaler la pâte au rouleau sur un linge propre légèrement fariné, jusqu'à ce qu'elle soit très fine. Coupez les bords pour lui donner une forme corne. Pour la garniture: parsemez de noisettes de beurre et de chapelure, posez une couche de pommes coupées en fines lamelles, puis quelques raisins secs. Saupoudrez de sucre et de cannelle. Roulez le tout, lissez en



INGREDIENTS
TEMPS
CONSEILS
VINS

SOMMAIRE ■ RECETTES ■ A LA CARTE ■ CLASSIQUES ■ MENUS ■ LEXIQUE ■ TOURS DE MAIN ■ Quitter

możliwości wyszukiwania dań wedle wielu składników? Człowiek wrzuca do bazy danych zawartość lodówki, a komputer pokazuje mu możliwości. Można sobie pomarzyć... Lexique to leksykon słownictwa niezbędnego w kuchni. Wyszukiwanie zadanego słowa polega na wciśnięciu ikony odpowiedniej literki (system taki obowiązuje w całym programie), następnie przewijaniu okna. Nie jestem orłem z języka francuskiego, ale wydaje mi się, że definicja składająca się z czterech, pięciu zdań nie może być zbyt wyczerpująca. Na koniec ostatnia, najbardziej efektowna i najmniej przydatna opcja - Tours de main. Tutaj znajdziemy zestaw sekwencji video pokazujących podstawowe umiejętności kulinarne: na przykład ugniatanie ciasta i cięcie pomidorów (to nie żart). Bardzo smacznie się to ogląda i czasem jest to pouczająca rozrywka, bo można trafić na warzywa lub owoce nieobecne w polskich sklepach.

Na koniec Happy End. Jeśli ktoś nie oczekuje niczego poza książką kucharską po programie multimedialnym to może śmiało kupić Elle 2000 recettes. Faktycznie jest to duże ułatwienie w stosunku do gazetowych wycinków. Gdybym miał zestawień ten program z wielkoformatowymi albumami dla kucharzy (bo jak inaczej je nazwać), to Elle ze swoimi małymi zdjęciami zdecydowanie wysiada. Inwestycję w ten program radzę dobrze przemyśleć. I tak najlepsze kasztany są na placu Pigal (pisownię spolszczono).

PIOTR LASOŃ

Producent:

HFG

Dystrybutor:

Ars Polona

tel. (022) 8261201

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows,

VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Oto plany wydawnicze ciekawego producenta oprogramowania Dr LANG group Ltd. którego przedstawicielem na Polskę jest firma DD Komputery, w nawiasach podajemy planowane terminy wydania.

LANGMaster Collins COBUILD Student's Dictionary on DVD ROM - pierwsza tego typu aplikacja wydana na najnowszych nośnikach informacji - płytach DVD (lato '97).

Business English - dwa krążki zawierające oryginalne teksty, przeznaczone dla biznesmenów, menadżerów, sekretarek i innych osób które muszą komunikować się po angielsku. Program umożliwia ćwiczenie rozmów telefonicznych, przysyłanie faksów, pisanie listów i „zwykłe” rozmowy (grudzień '97).

Sluchanie i wymowa - program (dwie płyty) jest przeznaczony dla uczniów na całym świecie. W zależności od narodowości i poziomu znajomości języka angielskiego można wybierać spośród ponad czterdziestu jednostek fonetycznych i szerokiego zakresu tekstów i ćwiczeń (grudzień '97).

Mad czym pracują w Interactive Magic.

- **iPanzer 44** to nowa gra twórców iM1A2 Abrams (Interactive Magic). Jest to symulacja dziejąca się w czasie II wojny światowej, do wyboru czolgi brytyjskie, amerykańskie i niemieckie. Gra może wykorzystywać akceleratory graficzne (3DFX i Cirrus Logic 3D), w sieci może grać do 8 ludzi naraz.

- W cyklu „Great Battles Series” pojawiają się (oprócz już dostępnego Great Battles of Alexander): Great Battles of Hannibal (październik '97) i Great Battles of Caesar (wiosna '98).

- **Semper Fi** - to rozgrywana w turach gra strategiczna, w której dowodzimy elitarną grupą amerykańskiej piechoty morskiej, interweniującej w wielu zapalnych punktach świata. Gra przeznaczona jest dla max. 2 osób (także w sieci i Internecie). Premiera - termin nieznany.

- **iA-10 Warthog** to z kolei symulacja lotu słynnego (i dość pokracznego) samolotu szturmowego. W jego produkcji wykorzystano nowy system DEMON-2, za którego pomocą osiągnięto znaczne polepszenie grafiki terenów, nad którymi toczą się misje (tę nawiasem mówiąc, są losowo modyfikowane, więc żadna nigdy nie będzie wyglądać tak samo...)

A oto kilka ciekawych gier on-line, teje firmy (IM):

- **WarBirds 2.0** - w swoim czasie „gra roku” w kategorii „on-line”. Nowsza wersja ma poprawioną grafikę, nowe samoloty i zmieniony interfejs użytkownika.
- **WarBirds Fighter Ops** - nieco uproszczona wersja WarBirds; do dyspozycji graczy oddano 7 najsłynniejszych myśliwców II Wojny Światowej.
- **Planetary Raiders** (ta gra pojawi się już wkrótce) - ostre trzaskanie w kosmosie wraz z odrobiną dyplomacji.
- **M1A2 Battlefield & Tank Wars** - tytuł mówi wszystko: czolgi!
- **Wild Bill's Casino** - to dla zwolenników hazardu via Internet (black jack, różne odmiany pokera, ruletka).

Posiadacze SB i Windows'95 informujemy, że mogą uaktualniać sterowniki do swoich kart muzycznych. Wystarczy pobrać je z <http://www.creat.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html>.

The Aftermath to drugi oficjalny dysk do gry Red Alert, stworzony przez twórców tej gry. Zawarto w niej 18 solomisi i 100 map dla gry multiplayer. Tradycyjnie dodano nowe jednostki (a także wykorzystano te z Counterstrike), mamy tam więc Missile Sub, Shock Troopers, M.A.D. Tanks, Chronosphere Tanks itp. (7 nowych jednostek). Całość wieńczy 8 również nowych tracków z muzyką. Premiera - wrzesień.



Ci, których zauroczyła prezentowana ongiś w CDA gra strategiczna poświęcona zmaganiom lotników, zatytułowana Over the Reich, mają dziś wielki dzień. Achtung Spitfire!, autorstwa Avallon Hill (autorów OtR), niemal do złudzenia przypomina swego poprzednika. Akcja - jak nie trudno się domyśleć - rozgrywa się także w czasie II wojny światowej,

tyle tylko, że tym Tym razem mamy rok 1940 i to w najgorętszym okresie tzw. Bitwy o Anglię, czyli niemieckiej ofensywy powietrznej (choć jest tam także ujęty niemiecki blitzkrieg we Francji). Tradycyjnie już zdaniem gracza jest „pilotowanie” samolotu w czasie wielu kolejnych bitew powietrznych i niszczenie samolotów wroga; należy też przeprowadzać ataki na cele naziemne (od wojsk po pociągi) i bombardowania. Gra ta nie jest symulatorem, choć zawiera pewne specyficznie potraktowane elementy symulacji. Grę

Achtung Spitfire



toczyć będziemy w turach; od pojedynczych misji bojowych (opartych na historycznych faktach) poprzez misje treningowe, po tryb kampanii, gdzie dowodzimy dywizjonem.

Grafika Achtung Spitfire! raczej nie zmieni się zbyt wiele w stosunku do Over the Reich. Tym niemniej program powinien się podobać wszystkim miłośnikom strategii.

Balls of Steel



Kolejny pinball! Jego producentem jest Wildfire Studios razem z Pinball Wizards. Pięć stołów: Darkside, Firestorm, Barbarian, Mutation, Duke Nukem(!) i żadnych tam ładnych widoczków, czy innej cukierkowej grafiki. Jak piszą autorzy będzie tam „blood & gore”, mnóstwo animacji i totalna destrukcja dokonywana na stole przez gracza, za pomocą bil i... laserowych działek! Jak widać tendencja do maksymalnego brutalizowania gier nie ominęła nawet pinballi. Nie wiadomo czy jest to dobra nowina (na pewno nie dla tych, którzy nie lubią widoku krwi), ale fakt jest faktem. Oprócz krwi autorzy gwarantują duży realizm poruszania się kul, odlotowy dźwięk, rozdzielczość 800x600, table-animations i dziesiątki niespodzianek

w trakcie zabawy (multiball, niezależne „misje” do wykonania w czasie gry, magnetyczne flippery, tryb super-cannon, etc.). Producenci przewidzieli nawet możliwość wpisania swego high-score na przeznaczoną specjalnie do tego stronę w Internecie. Balls of Steel będzie można - wedle woli - rozgrywać albo na małym, mieszczącym się na 1 ekranie, stole, albo też stół ów uległa znacznemu powiększeniu, a w czasie gry ekran jest przewijany. Gra ma działać w systemie Windows'95, Pentium i 16 Mb RAM. A jako motto gry zacytujmy wypowiedź niejakiego Duke'a - „No alien's gonna take my balls!”.



Simcity 3000



O tej grze firmy Maxis wspominaliśmy już w poprzednim numerze naszego pisma, więc teraz szybko uzupełnimy znane już Wam informacje. Grafika jest w 100% renderowana, miasto możemy obserwować z dowolnej perspektywy, włącznie z np. „wjazdem” na konkretną ulicę, lub wzniesieniem się na 50.000 stóp nad poziom morza. Możemy dosłownie obserwować wszystko - np. być świadkami niezadowolonych mieszkańców, którzy utknęli w korku ulicznym, możemy obserwować działalność kryminalistów, dokonujących napadów i

rabunków (rzecz jasna możemy im pokrzyżować szlaki); możemy nawet zasięgnąć opinii na temat sytuacji w mieście u dowolnego mieszkańca metropolii. Znacznie zwiększono ilość animacji i udoskonalono dźwięk, a także wprowadzono wiele „atrakcji”, którymi możemy „umilać” życie miastu i jego mieszkańcom, gdy wydaje się nam, że ludziom żyje się zbyt wygodnie. SimCity 3000 jest symulatorem w pełni oddającym życie miasta na poziomie mikro i makro. Czad i tyle! Gra pojawi się jeszcze w tym roku, wymaga co najmniej P-90 z 16 mb Ram i Windows'95.

Simsafari

Kolejny „sim” Maxisa. Tym razem symulujemy ekosystem afrykańskiego parku narodowego, w którym możemy umieszczać dowolne (choć naturalnie występujące w Afryce) rośliny i zwierzęta. Należy dbać o zachowanie łańcucha pokarmowego (skoro są drapieżniki, to musi być odpowiednia ilość roślinożerców, a te z kolei też muszą mieć co jeść, należy więc posadzić odpowiednią ilość roślin, które są pokarmem danego gatunku). Naturalnie uwzględniane będą rozmaite klęski żywiołowe (susza, powódź), wpływ klimatu, itp. Do wyboru 56 gatunków roślin i zwierząt (każdy gatunek bogato zilustrowany informacjami encyklopedycznymi). Gracz będzie musiał ułożyć sobie koegzystencję z leżącym nieopodal miastem, zwalczać kłusowników, a fundusze na rozwój parku czerpać z organizacji safari dla turystów. W czasie gry będzie można korzystać z umiejętności trzech specjalistów (m.in. ekologa i ekonomisty). Trzeba jednak podkreślić, że gra adresowana jest do raczej młodego odbiorcy, stąd zaawansowani zwolennicy np. SimCity mogą poczuć się nieco rozczarowani stopniem komplikacji tej symulacji. Premiera - początek 1998. Gra działa pod Windows i Windows'95.

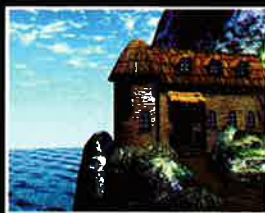


Quest for glory

Quest for Glory: Dragon Fire to piąty odcinek cyklu, łączący elementy przygodówki i RPG, autorstwa słynnej firmy Sierra. Akcja rozgrywana jest w czasie



rzeczywistym, a magia i miecz to nieodłączni towarzysze naszej wędrowki przez najezony różnymi kreaturami (od najemnych zabójców po jakieś diabelskie pomioty) tajemniczy świat, w czasie której albo chwacko machamy mieczem, albo wysilamy mózg, rozwiązując kolejne zagadki. W czasie gry spotkamy dużo starych znajomych (z poprzednich



części cyklu). Efektowna, renderowana i bajecznie kolorowa, grafika, jest dużą zachętą do bliższego kontaktu z tą grą. W zabawie może jednocześnie uczestniczyć 8 graczy. Premiera - październik 1997.



Battleground 6

Co tu dużo mówić, cykl Battleground jest na tyle znany miłośnikom strategii, że oni już dobrze wiedzą czego oczekiwać po tej grze. Jest to druga gra w tym cyklu, w której powracamy w epokę Napoleona, tym razem towarzysząc mu w jego nieszczęsnej próbie podboju Rosji, w roku 1812. Dowodzimy armią składającą się z 250.000 ludzi i 1200 dział. Przed nami 21 scenariuszy, tak opartych na historycznych wydarzeniach, jak i czysto hipotetycznych. Jak wszystkie gry z tej serii ma ona staranną grafikę w rzucie izometrycznym, a

największy nacisk położono na realistyczne odtworzenie przebiegu bitew, uwzględniających dziesiątki najrozmaitszych elementów. A propos bitew - zastosowano kilka wcześniej nie spotykanych (w innych Battlegroundach) patentów, mających jeszcze bardziej zwiększyć poziom realizmu. Napoleon in Russia to gra głównie dla naprawdę ortodoksyjnych strategów, których nie przeraża ciągle przedzieranie się przez dziesiątki współczynników. Grać można samemu lub w dwóch graczy, w sieci i Internecie.

King's Quest VIII

Kolejny odcinek sagi, z podtytułem Mask of Eternity, znów przenosi nas do królestwa Daventry. Co tu dużo mówić - jest to gra będąca „jazdą obowiązkową” dla każdego, kto lubi przygodówki. Scenariusz jak zwykle jest dziełem Roberty Williams. W grze wcielamy się w człowieka o imieniu Connor, syna rybaka. Musi on rozwiązać zagadkę tajemniczego zamieniania się mieszkańców Daventry w kamienie i odnaleźć pięć części starożytnej (i tytułowej) „maski of eternity”. Nowa gra Sierry stworzona została w grafice 3D, a akcję obserwujemy z TPP (Third Person Perspective). W stosunku do poprzednich części KQ fabuła będzie nieco bardziej zdominowana przez elementy akcji, co nie zmienia faktu, że nadal jest to przygodówka fantasy pełną gębą, z kilkudziesięciu (70) zindywiduwalizowanymi postaciami, całą masą rozmaitych duchów, smoków, itp. talatajstwa ;-). Minimalny konfig to P-90 z 16 Mb Ram, choć producenci sugerują, iż lepiej mieć P-166 i porządną kartę graficzną. Naturalnie nie obejdzie się też bez Windows'95. Premiera - wrzesień tego roku.



Tycho Rising



Gra ekonomiczno-strategiczna, dziejąca się w miarę bliskiej przyszłości, a dotyczy kolonizacji... Księżycy. Zaczynamy od małej bazy, szukamy rozmaitych surowców, rozbudowujemy kolonię, dbając o samowystarczalność (hydroponiczna hodowla roślin, wytwornice powietrza, itp.), upgradujemy budowle, pracujemy nad nowymi wynalazkami, zwalczamy skutki rozmaitych wydarzeń losowych (meteory, katastrofy rakiet, trzęsienia... Księżycy, etc.), handlujemy z



konkurencyjnymi koloniami, czasem nawet toczymy z nimi wojny lub zawieramy przymierza... W sumie nic nowego, wszystko to mieliśmy już choćby w Outpost, czy Fragile Allegiance, ale summa summarum gra robi sympatyczne wrażenie i pewnie spotka się z ciepłym przyjęciem fanów, nawet mimo tego, iż jej renderowana grafika nie jest specjalnie wysokiego lotu. Można grać w trybie multiplayer (do 8 graczy), a także przez Internet. Gra pojawi się na początku 1-go kwartału 1998 roku i wymaga Windows'95.



1000-letnie Gdańskie na okazję by wydać. Ilustrowaną Encyklopedię (1000-letniego Gdańska). Zadania podjęła się młoda i dobrze zapowiadająca się firma Multimedia 2000. W wydawnictwie najdziecie m.in. architekturę, muzea, obiekty sakralne, mapy turystyczne, muzea, trasy wycieczkowe, historię miasta, itp. Recenzja - za miesiąc. Firma ma w planach serię ilustrowanych przewodników-encyklopedii po polskich miastach.

Mitsumi chwali się swoim najmocniejszym napędem CD, o szybkości 3600 Kb na sekundę (CDx24!!!), czasie dostępu 90 ms i 256-kb buforze pamięci.

Pojawił się dodatkowy krążek z misjami do gry Su-27 firmy SSI (recenzja w październiku). A tak na marginesie, czekamy niecierpliwie na nową wersję tej gry, tym razem przy tytule pojawi się „wersja 2.0”.

Miłośnicy Interstate 76 uciekną się z sequeła tej gry (a właściwie mowa o dodatkowym krążku do gry, nazwanego Interstate 77). W jego skład wchodzi m.in. 20 dodatkowych misji, nowe bronie i pojazdy. Mamy cichą nadzieję, że polski dystrybutor Interstate 76 (Optimus BIS), szybko pozwoli szerokiej rzeszy rodzimych graczy zakosztować tego cudu.

Firma DigFX od dłuższego czasu pracuje na grą Mission To Nexus Prime. Ta gra w chwili obecnej dostępna jest w Internecie rolling demo tej gry. Zwracamy uwagę na ten program ze względu na autora scenariusza gry. Jest nim bowiem Timothy Zahn, znany pisarz sf.

Carelog Entertainment przygotowuje RTSa o nazwie Total Annihilation. Wiadomo tyle, że grafika będzie całkowicie w 3D, a w grze występuje około 75 typów jednostek.

Coś dla miłośników klasycznych gier adventure. Sierra-on Line wypuszcza King's Quest Collection II, czyli kolejny pakiet z kolejnymi odcinkami klasycznej przygody, King's Quest. SirTech z kolei kusi fanów tych gier pakietem The Trophy Case II, zawierającym gry: Death Gate, Companions of Xanth i Shaanara. Niestety te cuda są do kupienia w chwili obecnej tylko za „wielką wodą”, a szkoda.

Paniowie z firmy Crack dot Com zrobili miłą niespodziankę graczom, którzy przy okazji są programistami (albo na odwrót), udostępniając wszystkim chętnym źródłowy kod swojej gry Abuse (razem z edytorem misji). Nie, tylko brać, analizować i uczyć się!

Wąska załoga Rodem 102 oraz czolgiszczy-amatorzy! Gra Terra 2120 firmy Kaon to nowa, rozbudowana, multi-playerowa bitwa czolgów! Zainteresowanych zapraszamy na stronę internetową tej firmy. Adres łatwo zapamiętać - <http://www.kaon.com>.

Amerykańska firma Travena sporządziła ongiś rewelacyjny model (cyfrowy) reakcji samochodu wyścigowego, do celów jak najbardziej profesjonalnych. Teraz postanowiła połączyć przyjemne z pożytecznym i użyć go do... stworzenia gry, naturalnie rozgrywanej się na torach wyścigowych. Należy się więc spodziewać wielkiego realizmu w odczorowywaniu reakcji pojazdu. Gra ma klimatem przypominać Nascar i Wipeout.

Wstępy opóźnia się promotor sequeła bardzo sympatycznej i lubianej gry Gubble, wydawanej przez Acutall Entertainment. Kiedyś zapowiadano ją na wrzesień, teraz mówi się raczej o początku przyszłego roku, ale i ten termin jest raczej mglisty... Mówi się trudno - poczekamy.

Przypomnieliśmy nazwę tworzonego właśnie sequeła F1, z Formuła 1-97 na Formuła 1: Championship Edition.

Wyścigi z Accolade



Accolade przygotowuje dwie nowe gry. Pierwsza z nich to Test Drive IV, klasyczne wyścigi samochodowe w kolejnym sequele równie klasycznej gry. Nie będziemy się tu rozpisywać na jej temat,

wykorzystujący m.in. większość popularnych akceleratorów graficznych, powinno dać w efekcie mieszkankę wybuchową! Będzie to szczególnie odczuwalne w grze sieciowej, gdy 16 szaleńców wciśnie gaz do dechy w swoich potężnych

wystarczy szybko wylizczanka: do wyboru to pięć samochodów z każdego gatunku (exotic supercars lub legendary muscle cars).

Sześć torów wyścigowych: San Francisco (U.S.A.), Kyoto (Japonia), Washington DC (U.S.A.), Munich (Monachium, Niemcy), Lake District (Anglia), Alpy (pogranicze szwajcarsko-włoskie). Do tego pięknie „podpicowana” grafika i cud-dźwięk. Gierka wymaga Windows'95. Oficjalny termin premiery nie jest znany, ale wszystko wskazuje na początek 1998.



Natomiast gra Red Line powinna sprawić dużo radości wielbicielom takich tytułów jak Interstate 76 czy Carmageddon. Jeśli tak, to polubisz tę grę, której premierę przewidziano na jesień tego roku. Samochodowe wojny, toczone w niedalekiej przyszłości przez gangi, w świecie po wielkiej katastrofie, niewątpliwie staną się przebojem wśród miłośników wyścigów samochodowych, urozmaicać efektownymi masakrami. Niesamowita i bardzo klimatyczna grafika 3D, znakomite tekstury, engine

i opancerzonych wozach, które gruchoczą równie łatwo budynki, jak konkurencyjne pojazdy. Pojazdów jest do wyboru 10, wyposażonych we wszystko, czym można efektownie uśmiercić człowieka zamkniętego w pancernej puszcze ze stali. Niekiedy zaś trafiają się też przechodnie...

Unreal

Na tę grę oczekujemy już tak długo, że aż złość bierze. Epic MegaGames wystawia fanów FPP na naprawdę ciężką próbę. Gra, która miała zdetronizować Quake nadal pozostaje w fazie produkcji i nikt nie zna konkretnego terminu jej rynkowego debiutu. Cóż, oczekując cierpliwie poczytajmy choć kilka informacji o tym, czego można się spodziewać: wyborze płci prowadzonej postaci, znakomita i „żywa” (tzn. urozmaicona wieloma klimatycznymi



bajerkami) grafika (na podstawie screenów trudno powiedzieć, czy lepsza jest ta w Unreal, czy Quake II, a to już o czymś świadczy), znakomite tekstury, dźwięk na poziomie grafiki, masa efektów świetlnych i rewelacyjnie wyglądający trójwymiarowi przeciwnicy.

Choć gra składa się z szeregu misji, nie będą to klasyczne „idź-aż-

znajdziesz-wyjście” etapy, znane nam z innych gier FPP. Ponadto istnieje możliwość morfingu prowadzonej przez nas postaci w... Obcego (ponoć ma to duże znaczenie w niektórych misjach). Wprowadzono też zaczerpniętą z gier RPG charakterystykę postaci za pomocą kilku(nastu?) rozmaitych i powiązanych z sobą parametrów (typu: siła, inteligencja,

Nowy Star Trek



Kolejna z gier wykorzystujących motyw znanego serialu sf, stworzona przez Interplay, nosi podtytuł: Secret of Vulcan Fury. Spotykamy tu dobrze nam znanych bohaterów: kapitana Kirka, Spocka, Sulu, Mac Coy'a, Chekova. Tym razem muszą oni zgłębić sekretną historię dwóch ras: Romulan i Wulkanidów. Zajmuje im to 6 epizodów, pełnych intryg, sabotaży i morderstw. W czasie każdego epizodu gracz odrębnie kontroluje wszystkie pierwszoplanowe postacie z załogi Enterprise. Grafika jest po prostu filmowa - ale nie są to sekwencje „full motion video”, a renderingi, w wypadku postaci wykorzystano technikę motion capture. Enterprise wraz ze swą załogą przybędzie na Ziemię w okolicach listopada tego roku.

zręczność), które będą w znaczący sposób wpływały na to, czego jesteśmy (lub nie) w stanie dokonać w grze. Naturalnie parametry te będą rosły lub maleć, w zależności od naszych poczynaniach podczas gry. Do Unreala będzie też dołączony profesjonalny edytor misji. Ze screenów wynika, że w chwili obecnej Unreal chyba nie ma równorzędnego przeciwnika wśród gier FPP, jeśli jednak Epic będzie nadal się tak guzdrać, to może obudzić się z ręką w nocniku... W każdym razie autorzy odgrają się, że gra zadebiutuje jeszcze w tym roku. Trzymamy za słowo!

Bungie w natarciu

Zwracamy uwagę na grę strategiczną (RTS) The Fallen Lords, firmy Bungie. Wszystko wskazuje na to, że o tej grze będzie już wkrótce bardzo głośno. Czemu? Wyobraźcie sobie grę,

która wygląda (pod względem grafiki) mniej więcej tak jak intro do Warcraft II! Trójwymiarowy świat, znakomite animacje renderowanych dużych postaci, aktywna kamera

(gracz sam ustala punkt widzenia) z możliwością zoomów. Jest to tzw. rzut multimetryczny (w odróżnieniu od izometrycznego). W czasie rozgrywki gracz kontroluje w sumie ok. 1500 (!) postaci, tak indywidualnie, jak i grupowo, podzielonych na 20 podstawowych kategorii. Bitwy, w których walczy do kilkuset postaci jednocześnie, uwzględnienie wpływu terenu na akcję (drzewa przysłaniają widoczność, w bagnach można tonąć, by wejść „pod górkę”



trzeba się nieco napocić, wojsko utyka w błocie). O efektach świetlnych nawet nie chcę mówić, bo zajęłoby to zbyt dużo miejsca; ale sunące po niebie realistycznie wykonane chmury, migocząca refleksami słońca woda, etc. są chyba

dowodem, że będzie co oglądać. Akcja rozgrywa się w świecie fantasy (magia!). Przewidziano grę w trybie multiplayer. Można więc powiedzieć, że ta gra jest pierwszym zwiastunem RTS-ów II generacji!



CRIME CITY (lub MURDER CITY)

Zaznaczamy od razu, że wszelkie podane tu tytuły są w wersjach roboczych, zatem finalny produkt może mieć zupełnie inną nazwę. Crime City to rozbudowana i ambitna strzelanina 3D, w konwencji FPP. Jej bohaterem jest młody pilot,

który po wielu ciężkich doświadczeniach poświęcił się zwalczaniu przestępczości w ziemskich koloniach. Kolonie te są wykorzystywane przez władze jako wygodne miejsce do deportowania rozmaitych szumowin i kryminalistów, dla których nie ma miejsca na Ziemi. Klimat gry ma być mroczny i nieco cyberpunkowy. Zasiadając za sterami swego pojazdu nasz bohater krąży ponad opanowanymi przez przestępczość miastami i eliminuje wszelkie

Zło. Czasem np. jego zadaniem będzie schwytanie konkretnej osoby i wydobywanie zeń informacji etc. Tłum akcji będą miasta na różnych planetach (5 różnych miast, 30 misji). Będziemy zmuszeni do nieustannego slalomu pomiędzy gęsto rozszanymi budynkami, a także do lotów wewnątrz

rozmaitych budowli (tunele metra, wnętrza budynków). Gra ma posiadać bardzo szybki engine, co owocować ma ogromnym polem akcji (miasto ma się składać z 600.000 polygonów). Do tego rozbudowane efekty świetlne (łącznie z refleksami światła na szybie, flarami), efekty atmosferyczne (mgła), etc. Naturalnie dysponujemy całą masą rozmaitych systemów uzbrojenia. Gra umożliwiała rozgrywkę w sieci (dla 8 graczy), działa pod DOSem w rozdzielczości 800x600 i 640x200, więc bez Pentium się nie obejdzie. Powinna się pojawić jesienią tego roku.

HARD RULEZ

Tym razem mamy do czynienia z klasyczną dwuwymiarową bijatyką karate, utrzymaną w stylistyce Mortal Kombat. Fabuły w sumie nie ma - jest to po prostu turniej walk wschodu, w którym możemy wcielić się w jedną z 24 postaci (plus 8 ukrytych), niektóre będą, hm, nader diaboliczne. Duży nacisk położono na realistyczny wygląd postaci, ich animację i styl



walki. Postacie mają być duże (jakieś 60% wysokości ekranu). Animację ruchu stworzono za pomocą systemu motion-capture! A co powiecie na cztery niezależnie scrollowane plany tła? Nie zapomniano o rozlicznych combosach, fatality itp. niespodziankach ukochanych przez miłośników komputerowych bijatyk. Gra ma być krwista ale bez ewidentnego sadyzmu (tzn. na pewno nie będzie wyrwania serc czy łamania kręgosłupów). Hard Rulez również wymaga Pentium, DOSa, a jej rozdzielczość jest identyczna z Crime City. Termin ukazania się: koniec 1997 roku.

VIRTUAL RALLY

Wyobraźcie sobie podrasowanego Screamera, dziejącego się w dużo bardziej

urozmaiconym terenie (100 tras!!!) - kaniony, tereny lesiste, pustynie, skaliste górskie drogi, miasta... Do wyboru kilkanaście zróżnicowanych samochodów, realistyczne sterowanie (ręczna zmiana biegów) i reakcje pojazdów (np. kołysanie wozu zależy od rodzaju zawieszenia a także rodzaju nawierzchni, będą możliwe kontrolowane i niekontrolowane poślizgi, dachowania itp.). Pojazdy mają wyglądać naprawdę bajerancko i to nie tylko dlatego, że są pieczołowicie projektowane. Czy widzieliście już w jakiejś grze samochodowej pojazdy pokryte lakierem „metallic”, w którym odbija się otoczenie? Jeśli nie, to czekajcie na Virtual Rally. Naturalnie dojdą do tego rozmaite efekty świetlne (szczególnie odlotowe przy jeździe w nocy - reflektory tnące mrok i oślepiające kierowcę, refleksy światła na szybie - ba, możliwe jest nawet zaparowanie szyby!). Termin rynkowego debiutu: koniec roku 1997.



2x CD Projekt. Najpierw apokaliptyczny - ehochlik drukarski namieszał w numerze wakacyjnym, w nazwie firmy CD Projekt literkę „k” zastąpiła litera „c” - przepraszamy za pomyłkę. Teraz uzupełnienie: firma ta jest dystrybutorem gry Star Craft (jak i innych, firmowanych przez Blizzarda).

Twórcy wielkiego hitu MDK. Shiny, zaczynają powoli „puszczać farbę” o swej nowej produkcji; grze o nazwie Messiah. Gdy tylko pokażą coś więcej prócz małych (ale ładnych) obrazków, do tematu powrócimy.

Dragon Force. firmy Sega Saturn, to strategia z elementami RPG. Akcja dzieje się w świecie o nazwie Legendria. Możemy kontrolować jedno z 8 starożytnych królestw, walczących o hegemonię nad tą krainą. Rekrutujemy oddziały, budujemy zamki, szkolimy żołnierzy... Podkreślić należy bardzo staranną grafikę i znakomite sekwencje bitewne z udziałem wielkiej ilości wojsk. Światowa premiera - 11 września.

Elektronik Arts wydaje nową Need For Speed II: Special Edition. Gra będzie wykorzystywała układ 3Dfx (akcelerator grafiki 3D), dodane zostaną 3 nowe wozy: Ferrari 355, Ford Mustang Mach 3i i Italdesign Nazca C2. Wprowadzone zostaną nowe tryby wyścigów: reverse i mirror mode oraz nowe tropy (stare zostaną dodatkowo podbajowane).

Fanów Redneck Rampage ucieszy oferta Interplay. Za 15 można sobie ściągnąć z Internetu Cuss Pack, w którym standardowe dialogi zostaną zastąpione przez nowe (w tym piosenki), które są... ehm, bardziej dosadne i ekspresyjne. Szczegóły: <http://www.interplay.com>.

Na połowę września firma Paterlini przewiduje premierę programu edukacyjnego do nauki matematyki, obejmującego materiał szkoły podstawowej i egzaminu do szkoły średniej. Całość zostanie wzbogacona o elementy multimedialne z systemem oceniania i weryfikowania wiedzy. W wielkim skrócie „Matematyk” to: 800 zadań, ponad 300 rysunków, 60 minut animacji tradycyjnej i 3D, program oferuje możliwość pracy w większej grupie uczniów oraz korepetycji indywidualnych.

Marksoft informuje o zasamowaniach pracach nad lokalizacją nowej przygodówki z Telstara zatytułowanej Dementia. Dementia to ponad 100 postaci, 14 światów, 8 godzin czytanych dialogów i duża dawka humoru. Z niecierpliwością oczekujemy premiery przewidzianej na przełom września/października.

Pojawiła się nowa, piąta już wersja DirectX. Istotniejsze zmiany: multi monitor support, lepsza współpraca z MMX, nowe panele i większa niezawodność pracy.

Ci, dla których Magic: The Gathering firmy Microprose jest grą życia, ucieszą się ze specjalnej edycji tej gierki - m.in. dochodzą dodatkowe karty i ulepszony tryb multiplayer w Internecie i sieci lokalnej.

Steel Panther 3D! Akcja dzieje się tak w II wojnie, jak i latach powojennych. Kierować można oddziałami od poziomu plutonu, po dywizję. 6 kampanii (3 z czasów II wojny), 35 misji, nowe typy jednostek (w sumie 60), możliwość dowodzenia siłami wielonarodowymi, posiłki dochodzące w czasie walk, random scenario generator, znakomita grafika, animki i sound (nie licząc sekwencji video) i bardzo niewysokie wymagania sprzętowe (486/66, 16 Mb Ram, Cdx2) ucieszą wszystkich fanatyków strategii (Mac Abra szaleje ze szczęścia).

Gettysburg to nowa gra namigła Sida Meyera (a kim jest ten facet, nie trzeba chyba mówić nikomu, kto miał styczność z np. Cywilizacją, czy Railroad Tycoon). Grę sygnuje firma Piraxis w której obecnie pracuje mistrz. Niestety termin premiery gry nie jest dokładnie znany.

Apache z Eidos

To tworzona przez Eidos symulacja lotu helikopterem bojowym, ma jednak być



dużo bardziej realistyczna (jeśli idzie o lot i reakcje pojazdu) niż wszystko, co stworzyła konkurencja. Naturalnie mniej zaawansowani



miłośnicy symulatorów mogą stosować tryb „arcade mode”, zamieniając symulator w rozbudowaną zręcznościówkę. Gra może działać w trybie grafiki 8, 16 i 24-bitowej, wykorzystując do tego popularne karty graficzne, mające sprzętowe wspomaganie grafiki 3D. Nietrudno się więc domyśleć, że wrażenia wizualne będą jednym z jej głównych atutów.

Oprócz tradycyjnych dla takich symulatorów zadań (zaatakuj, zniszcz, zbombarduj) będzie można m.in. przeprowadzać misje ratunkowe (np. celem uratowania zestrzelonych pilotów nad terenem wroga). Ponadto gracz ma za zadanie zarządzanie personelem naziemnym (np. ustalając harmonogramy napraw i przypisując do nich wybranych mechaników) i lotniczym (wybór odpowiednich ludzi do danej misji). Akcja rozgrywać się będzie w trzech niezależnych kampaniach, na niebie Kolumbii, Arabii Saudyjskiej i... Łotwy. Gra powinna pojawić się w styczniu 1998 roku.



Blade Runner

Firma Westwood Studios uchyla rąbka tajemnicy... Oczywiście chodzi tu o, jak to określił Louis J. Castel - gruba ryba z Westwood Studios - „najgłośniejszy oklaskiwany film kultowy w całej historii kina” - Blade Runner. Firma Virgin Interactive współpracuje właśnie z Westwood Studios nad niezwykle zamysłem produkcyjnym. Owocem ich połączonych sił będzie gra Blade Runner, której fabuła i główne postacie przeplatają się z wydarzeniami ze wspomnianego filmu. Sama gra natomiast jest prowadzoną w czasie rzeczywistym



trójwymiarową przygodówką, która doskonale oddaje klimat kultury, społeczeństwa i postaci, znanych z kinowej i telewizyjnej wersji Blade Runnera. Gracz będzie miał okazję (i to niedługo, bo gra pojawi się w sprzedaży na czterech CD już w listopadzie tego roku) wcielić się w prawdziwego Blade Runnera, który ściga Replikantów (androidów) podających się za ludzi. Do was jednak będzie należała decyzja, czy opowiecie się po stronie prawa i tym samym rzucicie w pościg za androidami, czy też pomożecie właśnie im w zdobyciu brakującego kodu DNA (który przedłuży ich króciutki, nędzny żywot robota). Producenci obiecują cuda, bowiem według ich słów: „bardzo wymyślny system Sztucznej Inteligencji pozwala potencjalnym wrogom,

czy sojusznikom na pełną swobodę decyzji i zupełnie nieprzewidywalne posunięcia”. Co więcej, podobno optyczna technika motion capture wspólnie z odgrywanymi w czasie rzeczywistym, niewiarygodnie szczegółowo i drobniogowo przedstawionymi postaciami, wnosi do świata gry nigdy dotąd nie spotykany realizm.



Ultima w sieci

Trwa właśnie druga, końcowa, faza beta-testów tej klasyki wśród klasyk gier przygodowych, przeznaczonej dla miłośników internetowego gierowania. Fanowie Lorda Britisha (i nie tylko) z zapartym tchem czekają na to, co przygotowuje im Origin w Ultimie Online.



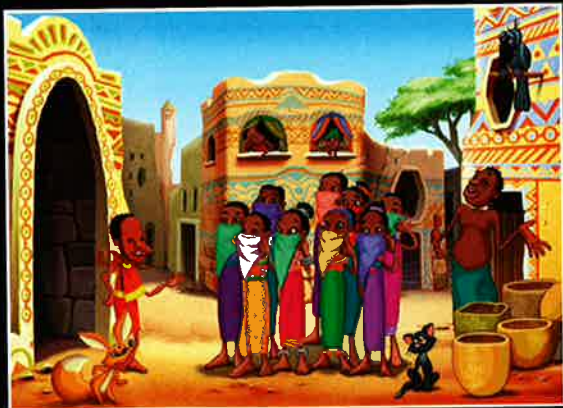
Pierwsza opowieść

W poprzednim numerze CD Action ukazała się recenzja multimedialnej bajki „Czarownica i jej czarodziejskie gęsi”. Jest to pierwsza z serii bajek wchodzących w skład „Czarodziejskich Opowieści” amerykańskiej firmy Davidson (znany wydawca programów dziecięcych, właściciel m.in. Blizzardu).



Programy te, posiadające doskonałą oprawę audio-wizualną, stanowią interaktywny elementarz (ponad 500 animowanych elementów „kliknij i odkryj”, możliwość podświetlania i słuchania wymowy poszczególnych słów, zabawne piosenki w oprawie muzycznej z krajów, z których pochodzą), etc. Na naszym rynku ukazało się sporo multimedialnych historyjek dla dzieci, ale niestety niemal wyłącznie w języku angielskim. Cieszy więc fakt, że wreszcie pojawiają się takie programy także po polsku, a to za sprawą firmy CD Projekt, która planuje wydać całą serię „Czarodziejskich Opowieści”. Wszystkie bajki będą posiadać pełną lokalizację: wszystkie teksty zarówno pisane, jak i mówione oraz piosenki wykonywać będą profesjonalni polscy aktorzy, wśród nich Piotr Fronczewski, który użyczy głosu Dziadkowi Myszy, czyli narratorowi wszystkich bajek. Do każdego kompletu, oprócz oryginalnie wydanego pudełka, zawierającego szczegółową polską instrukcję i płytke z grą będzie dołączona ilustrowana książeczka z tekstem bajki.

Pierwsza powinna pojawić się lada moment „Baba Jaga i jej czarodziejskie gęsi”. Następnie będą „Imo Król” (o chłopcu murzyńskim, który uczy się, jak być mądrym i dobrym królem) oraz „Mały Samuraj” (przygody japońskiego „Tomcia Palucha” - Taro). Jeżeli te programy zostaną przyjęte z zainteresowaniem, to pojawiają się kolejne trzy tytuły: włoska baśń



Ultim@te Race to najnowsza propozycja firmy Kalisto w dziedzinie symulacji wyścigów samochodowych. Zrealizowano ją w specjalnym systemie 3D (LibSys), co ma zaowocować bardzo płynną i bogatą grafiką, pełną najrozmaitszych efektów świetlnych, wyświetlaną w rozdzielczości max. 800x600 w 32.000 kolorów. Do tego dochodzą zmienne pory dnia, rozmaite warunki pogodowe, doskonały dźwięk (z tzw. efektami dopplerowskimi), itp. Grę stworzono głównie z myślą o zabawach multiplayerowych (do 16 zawodników jednocześnie). Przewidziano dla nich dwa tryby zabawy: race i... smash. Nie brakuje też wyścigów na czas (kilka różnych odmian). UR obsługuje helmy VR. Z tego co wiemy, to gra budzi spory zachwyt. Wymagany konfig: P-120, 16 mb Ram, Cdx4, Windows'95. Pisząc te słowa nie znam oficjalnego terminu premiery (mówi się tylko o początkach jesieni 1997), ale - jeśli ta gra was zainteresowała - „wskoczcie” na adres Ultimaterace.com, tam będą najświeższe informacje.



Inną grą zapowiadaną przez tę firmę (na październik) jest Nightmare Creatures, trójwymiarowa nawałanka z elementami gier akcji, widziana z TPP (Third Person Perspective). Walczy się z 1-4 przeciwnikami naraz, bogata oferta combosów, bonusów, 21 rodzajów wrogów, itp. zainteresuje na pewno wszystkich miłośników gier karate. Akcja dzieje się w... XIX Londynie, podzielonym na 16 dystryktów, a atmosfera jest bardzo gotycka.

„Księżniczka i Krab” (o pięknej Księżniczce starającej się uwolnić Księcia od złego zaklęcia), „Liam poszukuje opowieści” (historia rodem z Irlandii o chłopcu wyruszającym na niebezpieczne poszukiwania, by uratować swoich bliskich przed okrutną Wiedźmą) oraz „Próba odwagi Śpiącego Szczenięcia” (bajka opowiadająca o indiańskim chłopcu, który

musi udowodnić swoją odwagę i pokonać przeciwności losu, by otrzymać nowe, dorosłe imię). „Czarodziejskie Opowieści” otwierają nową serię wydawniczą CD Projektu pt. „Nauka i Zabawa”. Pod tym znakiem będą ukazywać

się spolszczone programy multimedialne nie tylko dla dzieci, ale także słowniki czy encyklopedie. Pomysł godny pochwały i wart kontynuacji. Pierwsza seria programów ukaże się od lipca do grudnia tego roku.



Turok

Turok to znakomita strzelanina 3D, która już pojawiła się w wersji na Nintendo 64 (ciekawostką jest fakt, że niemiecka wersja gry została oceniona; wycięto sporo krwistych reakcji). Do eksterminacji mamy dinozaury, bionosaury i roboty, które chcą opanować Wszechświat. 14 rodzajów broni, znakomita grafika (poruszamy się w sferze 360 stopni), walka wręcz, sekretne miejsca i mnóstwo akcji, w czasie której krew leje się gęstym i wysokim strumieniem, zapowiadają spory hit. Spore też są wymagania sprzętowe: minimum P-133, 16 Mb Ram, Windows'95, akcelerator grafiki 3D. Gra pojawi się zimą tego roku.



Kieszonkowy projektor

Norweska firma ASK opracowała nowy model projektora przenośnego, którego gabaryty poziome odpowiadają mniej więcej formatowi A4 (stąd nazwa modelu - Impression A4). Dzięki niezwykle małym rozmiarom projektor ten idealnie nadaje się dla osób, które często dokonują prezentacji w terenie, tym bardziej, że waży zaledwie 5 kg. Przy tak korzystnych parametrach gabarytowych Impression A4 zachowuje także doskonałą jakość wyświetlanego obrazu (500 Lumenów ANSI) - pracuje w rozdzielczości SVGA (800 x 600) z doskonałą jakością dźwiękiem. Dodatkową zaletą jest zgodność z wieloma

standardami video i innymi urządzeniami techniki multimedialnej.

Kontakt: AV Centrum
tel. / fax (061) 8473166



Nokia dla profesjonalistów

Znana skandynawska firma Nokia wprowadza na rynek nowy model 21-calowego monitora oznaczony symbolem 445Xpro, którego parametry techniczne są doprawdy imponujące. Maksymalna rozdzielczość w jakiej może pracować to cacko wynosi 1800 x 1440 i to przy częstotliwości odświeżania 80 Hz (1800 x 1350 przy 85Hz). W mniejszych rozdzielczościach częstotliwość pionowa może się wahać od 50 - 150 Hz. Rzeczywisty rozmiar wyświetlanego obrazu wynosi aż 20 cali, średnica plamki - 0,26 mm, rozmiar maski - 0,21 mm. Kineskop został wyposażony w inwarową maskę oraz powłokę przeciwodblaskową „Nokia Coating” eliminującą ponad 99% odbłasków i wydatnie zmniejszającą emitowane pole elektryczne. Obraz jest niezwykle stabilny i kontrastowy (kontrastowość waha się od 1:4 do 1:5), dzięki czemu niezauważalny jest szkodliwy dla oczu efekt migotania. Wysokie walory zdrowotne, ekologiczne i użytkowe potwierdza cała gama międzynarodowych certyfikatów (między innymi TCO-95, ISO 9241-8, TUV). Dodatkowo monitor jest niezwykle energooszczędny - zużywa tylko 5W w stanie gotowości. Z myślą o przyszłości przystosowano go do pracy w standardzie USB (Universal Serial Bus), który jest na razie w fazie opracowywania (standard ten dotyczy uniwersalnej konstrukcji portów we/wy). Na zakończenie warto zacytować Monikę Gustavsson, dyrektora d/s marketingu firmy Nokia Display Products „Im wyższa rozdzielczość, tym więcej informacji może być jednocześnie wyświetlanych na ekranie. Dzięki

połączeniu wysokiej rozdzielczości i większego rozmiaru ekranu model 445Xpro idealnie nadaje się dla grafików i użytkowników aplikacji CAD”.

informacje: <http://www.nokia.com>



Epic na E3

Z laboratoriów Epic MegaGames nadchodzą niezwykle pomyslnie dla graczy wieści. Na międzynarodowych targach E3 w Atlancie firma zaprezentowała aż sześć projektów, nad którymi trwają gorączkowe prace wykończeniowe. Poniżej przedstawiamy garść informacji o pięciu programach, które już niedługo mogą stać się przebojami. Oczywiście, kiedy ukażą się na rynku ostateczne wersje, przeczytacie na łamach CDA bardziej szczegółowe ich omówienia.



Jazz Jackrabbit 2 - sequel jednej z najpopularniejszych na świecie platformówek. Sympatyczny króliczek powraca, by wyzwolić swą ukochaną z łap demonicznego Devana. Tym razem sekunduje mu młodszy braciszek Spaz, co oznacza, że możesz się graczem wcielić w jedną z dwóch postaci, z których każda posiada własne unikalne cechy charakteru, specyficzne ruchy i zachowania. Ogromny świat gry, ośmiopoziomowe skrolowane równoległe tło, rozdzielczość 640 x 480 z 16-sto bitowym kolorem, wspomaganie technologii MMX i możliwość gry w sieci to tylko niektóre zalety nowej wersji Jazza.

7th Legion - ma wnieść ożywczy powiew w nieco skostniały świat strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Więcej akcji, więcej zabawy, więcej strategii a wszystko w wysokiej rozdzielczości, 16-sto bitowym kolorze, z wykorzystaniem technologii MMX, pełnym zakresem usług sieciowych.

Age of Wonders - będzie łączyć w sobie najlepsze elementy gier strategicznych, przygodowych i RPG jednocześnie przekraczając granice wszystkich znanych gatunków komputerowej rozrywki. Akcja będzie rozgrywać się w fantastycznej krainie, pełnej magii, cudów i tajemniczych postaci, ręcznie malowanej przez zdolnych grafików. Wysokie rozdzielczości (do 1600 x 1280), ścieżka dźwiękowa nagrana przez orkiestrę symfoniczną, możliwość gry w sieci to nektar dla oczu, równie zachęcająco brzmi zapowiedź wbudowanego edytora scenariuszy.

Ravage Racers - obserwowane z góry wyścigi, w których nacisk położono na elementy zręcznościowe. W grze wykorzystano rozbudowany engine z gry Fire Fight, dzięki czemu może wyglądać naprawdę świetnie.

Wheel of Time - oparta na bestsellerowych opowiadaniach Roberta Jordana gra przygodowa obserwowana z perspektywy gracza. O jakości grafiki świadczy najlepiej fakt, że w programie wykorzystano engine z Unreala. Podobnie jak ten ostatni, Wheel... ma szansę być ogromnym wydarzeniem w świecie przygód.



TO PRAWDA ...

TWOJE NAJGORSZE SNY STAŁY SIĘ JAWĄ.
WOJNA ŚWIATÓW ROZPOCZĘŁA SIĘ !

CONQUEST EARTH

FASCYNUJĄCE POŁĄCZENIE W JEDNEJ GRZE SZTUKI WALKI, STRATEGII I UMIEJĘTNOŚCI PRZEŻYCIA



" ... CONQUEST EARTH to kamień milowy w rozwoju
gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym ..."

Pałą i mieczem

W PRODUKCJI

Producent: Rebel Act Studios

Po prawej:
Klimat i grafika jak
w Quake, ilość
emocji zapewne nie
mniejsza.

Stare legendy mówią, iż przed tysiącami, gdy Ziemia była młoda, żyli na niej wojownicy tak potężni, że niemal równi potęgą bogom. Ci, rozwścieczeni (ale i przerażeni) bezczelnością ludzkiej rasy, stworzyli potwornego, zionącego ogniem smoka, którego straszliwa moc rzuciła cień strachu na całą krainę. Lecz wśród boskich istot była Aiha, która uznała, że kara jest zbyt okrutna. Dlatego w tajemnicy przekazała ludziom potężny i magiczny miecz, który w rękach potężnego wojownika mógł - jako jedyny oręż na Ziemi - przebić smoczą skórę i oprzeć się potędze jego mocy. Zwał się on Blade. W straszliwej walce, do której wkrótce doszło, smok odniósł ciężkie rany i uciekł gdzieś w głębinę Ziemi, gdzie zapadł w tysiącletni sen. Blade był zbyt potężną bronią, by pozostawić go na dłużej w rękach śmiertelników. Złożono go więc w katakumbach, a pięć kluczy do drzwi, które broniły wstępu do podziemi, ukryto w różnych miejscach, a każdego z nich strzegł osobny strażnik.

Tysiąc lat później hordy Dal Guraka, potężnego maga, zaatakowały Ziemię, pustosząc je ogniem i mieczem. Mag znał przepowiednię o rychłym przebudzeniu się smoka i wiedział, że kto w tym momencie będzie właścicielem Blade, będzie jedynym, który będzie mógł zmierzyć się z Bestią... Lecz nie on jeden marzył o zdobyciu tego miecza. Cztery rasy zamieszkujące tę krainę (krasnoludy, amazonki, rycerze i barbarzyńcy) wysyłają



swych przedsatwicieli, by uprzedzili Dal Guraka. Wiadomo, że posiadacz miecza stanie się władcą krainy...

Tak - w skrócie - zaczyna się gra BLADE, stworzona przez Rebel Act Studios. Gra pełna tajemniczości, magii oraz przemocy. Gracz, wcielając się w wojownika (wojowniczkę) z danej nacji, dokonuje tym samym wyboru, ponieważ każdy z potencjalnych zdobywców Blade posiada inną charakterystykę możliwości, a także walczy inną bronią (świetny jest barbarzyńca z wielką łagą w łapie, choć miecze i toporki, wykorzystywane przez inne postacie, też mają swoje atuty w bliskim zwarcu). Świat oglądany przez wojowników jest trójwymiarowy, z wszystkimi możliwymi bajerkami (cieniowanie Gorauda, znakomite tekstury, full efektów świetlnych) i prezentuje się znakomicie - o ile posiadamy w komputerze „dynks” o nazwie 3Dfx. Ale czasy... W tym momencie można ustawić sobie rozdzielczość 1024x768 i gra ma chodzić jak burza. Mniej bogatym graczom pozostaje low-res lub hi-res i nieco ślamazarnie poruszające

się postacie, tak wrogów, jak i naszych bohaterów (perspektywa TPP). Nie będę się powtarzał, że grafika jest odjazdowa, bo to widać. Ale jest też gotycka i klimatyczna, co bardzo dobrze włoży grywalności gry. Niezależnie od posiadanej karty (graficznej) wszyscy powinni jarać się muzyką i dźwiękami w grze.

Na drodze wojowników pojawiają się najrozmaitsze potwory (naturalnie tworzone z polygonów, jak np. 30-metrowy wyvern, składający się z 2500 polygonów), a nie braknie orków, hydr, trolli, minotaurów - i całej reszty halastry zamieszkującej porządną krainę fantasy. Największa zabawa ma się zacząć w trybie multiplayer (do 8 graczy) gdy, zamiast polować na smoki, można będzie zabawić się w wykańczanie konkurentów (ale współdziałanie jest również możliwe).

Termin premiery nie jest dokładnie znany. Na pewno gra pojawi się po Daikatanie (omówionej w tym numerze pisma) i wtedy okaże się, czy jej atrakcyjność wytrzyma Jonową Burzę...

UGLY JOE



Lara powraca

W PRODUKCJI

Producent: EIDOS © (0044) 1817802222



Tu nie było najmniejszych wątpliwości. Nikt nie pytał się „czy będzie ciąg dalszy Tomb Raider”, bo było oczywiste, że będzie. Pytania brzmiały więc: kiedy będzie? Dziś znamy odpowiedź - pod choinkę. Tak jest, sequel Tomb Raidera ujrzy światło dzienne jeszcze w grudniu tego roku! Prace nad nim trwały już praktycznie w momencie, gdy Lara dopiero debiutowała na ekranach naszych monitorów. I nie ma co się dziwić, Tomb Raider miał wszystkie zadatki na grę kultową - i błyskawicznie osiągnął taki status, więc kontynuacja była nieunikniona.

Tomb Raider 2 ma więc nietatwe zadanie - musi być znacznie lepszy od tego poziomu, na jaki wwindowała się pierwsza część. Programiści EIDOS stanęli zatem przed wielkim wyzwaniem, ale wszystko wskazuje, że wyjdą zeń obronną ręką. W sequele znacznie ulepszono engine. Gra jest szybsza, a grafika - stanowczo mniej rozpikselizowana i również uległa istotnemu podrasowaniu. Ilość detali i jej urozmaicenie jest istotnym krokiem naprzód w stosunku do pierwszej części. Szczętki graczy opadną z hukiem wyłamywanych zawiasów, szczególnie w momencie gdy w ich komputerach zamontowane będą akceleratory graficzne (bardzo wskazane). Ilość i jakość efektów świetlnych będzie wręcz nieporównywalna z poprzednikiem. Przewidziano m.in. flary, efektowne rozbłyski przy wystrzałach, możliwość włączenia/wyłączenia światła w pomieszczeniach, a także uwzględniono upływ czasu - tzn. będzie można



obserwować efektowne wschody i zachody słońca (co wiąże się ze zmianą natężenia i barwy oświetlenia, w lokacjach dziejących się na powierzchni gruntu, w miarę jak słońce będzie coraz wyżej lub niżej). Lara również nie spoczęła na... la(u)rach. Umie więcej niż w poprzedniej części: walczy pod wodą, wspina się po stromych ścianach (przedtem tylko się podciągała z półki na półkę), używa liny. Porusza się też ładniej, tzn. płynniej i z większą gracją, co - uwzględniając jej seksowny image - ma też spore znaczenie dla gracza. Nie wiem, czy ma to znacznie dla jej zupełnie nowych przeciwników (m.in. olbrzymich rekinów ludojadów, czyhających na nią w pięknie zrealizowanych podwodnych sceneriach), ale to nieistotne, ponieważ zapewne nie będą oni żyć na tyle długo, by zastanowić się nad tą kwestią. Tym bardziej, że Lara ma mieć w swoim ekwipunku sporo nowej i skuteczniejszej broni.

Akcja nowego Tomb Raidera toczy się w znacznie bardziej urozmaiconym terenie. Kolejne epizody przenoszą nas m.in. do Chin (w okolicy Wielkiego Muru) i na dno oceanu, gdzie na odważną panią archeolog

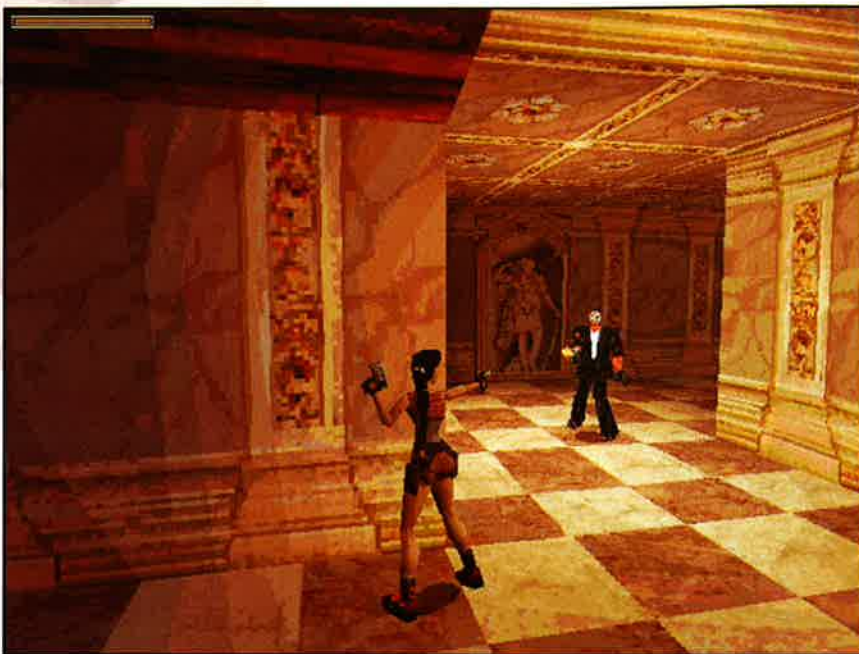


czeka zatopiony statek pasażerski, pełen tajemniczych (i wypełnionych wodą) lokacji (a to bynajmniej nie są wszystkie niespodzianki). Co więcej znajduje tu coś dla siebie miłośnicy gier multiplayerowych. Będzie można polować na konkurentów, bawić się w snajpera itp.

W grze ma zostać zmieniony system obsługi (nie wiemy jednak dokładnie na czym polegają zmiany, więc tylko sygnalizujemy ten fakt; EIDOS zapewnia, że są to zmiany na korzyść) i zwiększono tak ilość, jak i stopień komplikacji zagadek. W końcu Lara to nie tylko mięśnie (ale jakie...) - lecz i umysł. W TR2 będzie musiała w jednakowym stopniu wysilać tak jedno, jak i drugie. Przybędzie też efektownych cut-scenes, zaś dźwięk ma mieć niezwykłą głębię i perfekcyjną jakość. Wypada więc powiedzieć jedno: Lara, przybysz!

Po lewej w głębi:
Projektując lokacje nowego Tomb Raidera programiści EIDOSa wykorzystują specjalnie do tego celu stworzony edytor.

OGRE



W PRODUKCJI

Mrok nad Starym Światem

Producent: Mindscape (0044) 1444248996

W poprzednim numerze CDA prezentowaliśmy obszerną recenzję doskonałej gry Warhammer - Shadow of the Horned Rat. Minęło niewiele czasu, a tu przypadkiem, kiedy przeglądałem materiały prasowe SSI w poszukiwaniu informacji o Panzer General 2, zauważyłem katalog o nazwie Dark Omen. Nie słyszałem do tej pory o takiej grze, więc postanowiłem zajrzeć. Ku mojemu zdziwieniu okazało się, że jest to kontynuacja wspomnianego Warhammera. W związku z powyższym postanowiłem całą sprawą zainteresować się dokładnie, jako że Warhammer jest jednym z moich ulubionych sytemów fabularnych i informowanie o produktach z nim związanych jest moim patriotycznym obowiązkiem przez duże „O”.

W chwili obecnej niestety trwają jeszcze prace nad grą, więc niewiele można powiedzieć o jej stopniu trudności, czy taktyce, którą będziemy stosować, ale kilka rzeczy widać na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim znacznemu udoskonaleniu uległa grafika. W dalszym ciągu jest to ten sam sprawdzony system, ale jednostki są o wiele wyraźniejsze, rozdzielczość wyższa, a kolorów jest już 32 000 zamiast poprzednich 256, co czasami dało się boleśnie odczuć. Nawet interface uległ modernizacji, a co ciekawe, przy wprowadzaniu zmian wzięto pod uwagę nawet takie szczegóły, jak starzenie się dowódców - mój wierny leutnant Shepke wygląda teraz jakby od czasu kampanii Rogatego Szczura sporo czasu spędził ze



swym przywódcą (ze mną che, che) w tawernach Nuln. Jednak grafika nie jest przecież najważniejszym z elementów gry. Z rzeczy bardziej istotnych usprawniono między innymi obsługę magii, wydawanie poleceń jednostkom, oraz umożliwiono grę w sieci i przez internet dla dwóch graczy. Miłym dodatkiem jest też dodanie na bokach planszy ikon jednostek, których nie obejmuje w tym momencie ekran, wraz z kierunkiem ich ruchu, co znacznie ułatwia orientację w bitwie, choć tak na marginesie jest trochę nierealne - widoczność na średniowiecznym polu bitwy nigdy nie była doskonała; nawet niewielki oddział potrafi wznieść kolosalny tuman kurzu.

W warstwie fabularnej zmiany są dość skromne. Tym razem z wielkiego lasu nadchodzą hordy goblinów, którym stawia czoło prywatna armia pod dowództwem Morgana Bernhardta (czyli ciebie), a jako trzecia strona konfliktu pojawia się czarnoksiężnik Dread King (mroczny władca).

Ostatnim elementem gry jest muzyka. Na razie nie można nic o niej powiedzieć, ale autorzy zapowiadają, że będzie lepsza niż w jedynce, a oznacza to, że będzie wyjątkowo doskonała (muzyki z jedynki słucham non stop, na przemian ze ścieżką z Warcraft 2). Mam nadzieję, że to samo będzie dotyczyło również głosów. Warhammer to jedyny świat fantasy, gdzie orki mówią hackerskim slangiem i szkoda by było nie uwzględnić tak doskonałych efektów (Urgat Rip-Eye rulez!;-).

Na razie jeszcze nie wiadomo nic o dacie premiery, ale miejmy nadzieję, że nastąpi to jak najwcześniej. Interesującą informacją, dla miłośników komputerowego Warhammera w Polsce, będzie zapewne fakt, że firma Optimus Bis zamierza wydawać w Polsce wszystkie produkty Mindscape związane ze światem Warhammera, tak więc możemy mieć pewność, że pojawi się on również u nas. To samo dotyczy zresztą gry Seventh Legion, którą zapowiadaliśmy jakiś czas temu. Wtedy wątpiłem, czy pojawi się ona w Polsce, ale uzyskałem zapewnienie, że z pewnością tak. Cóż - pozostaje tylko radować się i czekać.



Troje samurajów

W PRODUKCJI

Producent: Ion Storm/EIDOS © (0044) 1817802222

Odejdźcie Johna Romero z ID Software narobiło w swoim czasie sporego „huku” w softwareowym świecie. Jakby nie patrzeć, człowiek ten był jednym z głównych twórców wielu słynnych gier, które dziś są już absolutną klasyką. Po odejściu z ID Romero założył własną firmę - ION STORM - i wszyscy zastygli w oczekiwaniu: jakie to gry wyjdą spod ręki mistrza? Dziś wiemy już o trzech projektach. O dwóch - będących w fazie średnio zaawansowanej produkcji - wkrótce coś napiszemy. Natomiast trzecia gra, praktycznie już ukończona, wymaga nieco więcej uwagi.

Gra nazywa się Daikatana. Nazwa oznacza samurajski miecz. Gra zrealizowana jest na engine Quake (ale ma być znacznie szybsza) i jest to coś pośredniego pomiędzy tradycyjną grą FPS i przygodówką, naturalnie z akcentem położonym raczej na akcję (w czasie której siekamy wrogów na plasterki) niż rozwiązywanie zagadek.

Fabula jest dość zawiłana. Ale zacznijmy od początku. Mamy XXV wiek. W czasie prac archeologicznych na zboczu Fuji japońscy naukowcy odkrywają Daikatana - mistyczny samurajski miecz, dzięki któremu możliwe są podróże w czasie. Gracz, wciela się w Hiro Miyamoto, ucznia dr. Toshiro Ebihara. Przodek doktora w roku 2030 wynalazł lekarstwo na AIDS. Współpracownik Ebihary, osobnik o imieniu Benedykt, wykradł miecz (dopuszczając się zresztą morderstwa) i cofnął się w czasie do roku 2030, zamierzając przywłaszczyć sobie wykryte anty-aidsowskie antidotum i w ten sposób zdobyć sławę i majątek. Ty musisz przeciwdziałać planom Benedykta. Wraz z Mikko, córką Ebihary, na początek musisz dotrzeć do centrum cytadeli Benedykta i odzyskać Daikatana, a przy okazji uwolnić swego kumpla, Superfly Johnsona. Następnie, już w trzyosobowym zespole, zaczynacie wędrówkę przez czas i przestrzeń, mającą udaremnić niecene plany Benedykta. Jednakże nie jest to

takie proste. Daikatana posiada ogromną moc, którą trudno kontrolować. Dlatego pierwsza podróż w czasie udała się... częściowo. Wprawdzie rzeczywiście wyładowaliście w roku 2030, ale... jest to rok 2030 przed naszą erą! Ponadto nie jest to Japonia - a starożytna Grecja! Kolejne skoki przenoszą nas do Norwegii w okresie średniowiecza, a także do sympatycznego miejsca o nazwie... Alcatraz i to w momencie, gdy potężne trzęsienie ziemi obróciło większość więzienia w ruinę. Gra liczy więc 4 zasadnicze epizody, w czasie których musicie przejść przez z górą 30 misji. Każda z nich będzie miała dogrywaną z CD muzykę (w sumie 33 utwory). W czasie gry ważna jest współpraca pomiędzy trójką bohaterów, nad którymi macz kontrolę. Bohaterowie mogą komunikować się między sobą (dialogami, nie pozbawionymi zresztą elementów humoru); możesz zlecać im zadania, jakie mają samodzielnie wykonać etc. Tylko współdziałanie i wykorzystywanie specyficznych umiejętności posiadanych przez te postacie zapewni wam szansę pomyślnego ukończenia gry.

Nie brakuje też emocji nieco innego rzędu - walk z najrozmaitszymi stworami, stającymi wam na drodze. Będzie ich coś z 60 rodzajów, włącznie ze szkieletorami, gigantycznymi pajakami itp. Do ich eksterminacji Romero przewidział około 30 rodzajów broni. Wycinanie potworków owocuje wzrostem doświadczenia danej postaci (jak w klasycznym RPG). Tu uwaga: używając Daikatany jako broni, powodujesz, że każdy pochłany nim



wróg dodaje jej energii, umożliwiającą przeskok w czasie (ale wtedy posługująca się nim postać nie zyskuje punktów doświadczenia). Graficznie Daikatana po prostu zabija - tak niesamowitej, bajkowo dopracowanej grafiki o wspaniałych teksturach dawno nie widziałem i pewnie nie zobaczę do czasu, gdy nie pojawi się Quake II lub Unreal. Aż wręcz czuć bijący z nich specyficzny, do tej pory wyczuwalny chyba tylko w Quake, jakiś podświadomy lęk i uczucie zagrożenia... Romero obiecuje też równie dobre efekty świetlne, grę w sieci i przez Internet.

Co można napisać więcej? Czekam i modlę się, by premiera nastąpiła jak najwcześniej (a ma być jeszcze w tym roku). A także by mój domowy sprzęt okazał się wystarczająco mocny, aby Daikatana nie przypominała muchy w smole...

OGRE



Po lewej:
Jak widać w
starożytnej Grecji
roilo się od
robactwa.

100% adrenaliny

[W PRODUKCJI]

Producent: Gametek (0044) 1753854444



100% adrenaliny we krwi to wynik, który osiąga się raczej przy kontakcie z niewielką ilością gier. Wszystko wskazuje na to, że do ich grona dołączy The Reap, najnowszy projekt Gameteka. Przy czym tak naprawdę jest to dzieło Horsemarque Games, fińskiej firmy powstałej z połączenia dwóch mniejszych zespołów, mających na koncie takie hity jak Stardust i Elfmanię (wprawdzie na Amigę, ale kto widział, ten z szacunkiem zdejmie czapkę z głowy). Tacy ludzie nie mogli wypuścić byle gniota! Zainspirowani klasycznymi kosmicznymi strzelaninami, postanowili wnieść w ten gatunek coś nowego. Ich debiutem (w 1993 roku) na rynku PC była strzelanina SuperStarDust. Jak na tamte czasy była to gra rewelacyjna pod każdym względem (zresztą nawet dziś warto sobie w nią pogiercować). Ale to był tylko pomruk nadciągającej burzy,



uwertura do symfonii o nazwie The Reap. Fani gier akcji - przygotujcie się na grzmot z jasnego nieba!

The Reap, choć opiera się na starym jak świat motywie inwazji Obcych, nie jest tylko standardową kosmiczną strzelaniną 3D, z renderowaną grafiką w rzucie izometrycznym. Zaczniemy od scenariusza. Jego autorzy dokonali podobnej wolty jak twórcy Dungeon Keepera, tzn. wzięli ogranę do bólu idee... i postavili ją na głowie. Tym razem nie broniś Ziemi przed atakami kosmitów. Przeciwnie. Jesteś bezlitosnym najemnikiem, pracującym dla Obcych, a



Twym zadaniem jest oczyszczenie powierzchni Ziemi z wstrętnych dwunogich humanoidów i ich pokracznych budowli. Te śmieszne stwory robią co mogą, by przeszkodzić Ci w sumiennym wypełnianiu obowiązków - wysyłają Harriery, helikoptery bojowe, czołgi, samochody, jakieś ruchome bazy i reszcie wojsk, z którymi musisz się szybko uporać, bo na horyzoncie widać już kolejny rzut odwołów. Ludziki starają się maksymalnie utrudnić Ci życie, wykazując przy tym szaleńczą odwagę i pogardę śmierci, więc krew sika strumieniami, a nieustające błyski eksplozji rażą oczy graczy niczym flesze. Okrucieństw nie brakuje - jak to na





wojnie. Dowal w helikopter, a zobaczysz jak z płonącego wraka wysypuje się płonąca załoga. Dowal i inni - rozpadną się na krwawe strzępy, oblesnie płaski na głębie. Nie ma ludzi pod ręką? Ale są krowy i owce. W końcu to kolaboranci współpracują z ludźmi. No to grrrrrrr z działka w towarzyscho!

Wszystko to rozgrywane jest w rewelacyjnie zrealizowanych 4 odrębnych światach: Pustynnym, Podwodnym, Lodowym (lodowe jaskinie) i w futurystycznymi Metropolis (czyżby aluzja? che, che). Tu, bardzo często spotykane w press-packach, określenie „stunning graphic” nie jest - jak to zwykle bywa - bezwstydną autoreklamą producentów, czy ich pobożnymi życzeniami. Jest szczerą prawdą! Takiej odlotowej grafy w 65.000 kolorach nie widziałem jeszcze nigdy! Do tego najrozmaitsze efekty świetlne, zmieniają ekrany monitorów w istny pokaz fajerwerków, dźwięk wgniata w fotel swą energią i klasą, a starannie wykonane obiekty są prawdziwą uczcą dla oczu. Szok! Czaad. Miód. Ekstaza! Niech się schowa PlayStation, a Nintendo 64 może się spalić z zazdrości. PC tulez!

Ponieważ kosmici z dużym zadowoleniem przyjmują komunikaty o ciężkich stratach zadanych ludzkiej rasie, będziesz musiał dosłownie stawać na głowie, by się wykazać. Nie ma w grze żadnego

klasycznego licznika (count). Zastąpił go „bodycount”! (liczba trupów jest skrupulatnie odnotowywana na twoim koncie) Ale to nie znaczy, że masz tylko strzelać. Musisz jeszcze - o w mordę! - myśleć! Np: niszczyć ludzkich naukowców sprawisz, że oczekujący Cię „ciapowy boss” - zwykle jakaś biomechaniczna kreatura pod ludzką kontrolą, będzie dużo słabszy niż gdybyś pozostawił uczonych przy życiu (po prostu nie było kogo go „podkręcić”). Stał czasem skutki swoich działań (lub braku działań) utrzymasz dopiero za czas jakiś i nieraz ponowoczasz zapłaczesz gorzkimi łzami - „achi czemu ja wtedy nie zniszczyłem tego, czy innego, budynku!!! Może wtedy pokonałbym kolejnego bossa” (czy sub-bossa, bo są i tacy). Co więcej, atakujący Cię kolejnymi falami, wrogowie, działają inteligentnie (było coś podobnego w polskim Katharsis). Nie ma, że lecą do przodu, waląc na oślep z broni



pokładowej, w nadziei, że w końcu na coś się władujesz. Spodziewaj się inteligentnych pojazdów, które czynią wszystko by zniszczyć Cię w możliwie efektowny i efektywny sposób. Nie będzie łatwo zarobić na chlebek (czy to, czym się żywisz), tym bardziej, że kosmici są równie wredni, co skąpi; trzeba będzie więc wykłócać się o każdy kredytek przy negocjowaniu kolejnych misji. A kredyty przydadzą się jak cholera, bo w miarę trwania gry ludzkość coraz niechętniej zgadza się być mięsem armatnim i trzeba ciągle podrasowywać swój pojazd oraz jego systemy uzbrojenia (coś około 8 typów oręża).

W efekcie The Reap przestaje być „tylko” ambitną grą „shoot'em all”; tu trzeba mieć już pewne inklinacje do gier strategicznych, by wyjść w jednym kawałku z pola bitwy. The Reap zmuszając gracza do wysiłku umysłowego zachowuje przy tym całą radość i energię, jaką daje ostra trzaskanina aż do bólu palców. Termin premiery nie jest jeszcze znany, ale na pocieszenie powiem, że jeśli nawet nie masz MMX, czy 3Dfx, gra i tak będzie odlotowa na Twojej maszynie (choć posiadanie tych ustrojstw na pewno wyjdzie jej na dobre). Czas dzielący nas od premiery proponuję poświęcić na ostrzeżenie sobie zębów, które zatopimy w drżącym ciele ludzkiej cywilizacji.

UGLY JOE



Całkiem niedawno wszyscy miłośnicy przygodówek mogli cieszyć się efektowną gierką pt. Broken Sword (recenzja i solucja w archiwalnych numerach CDA), wykonaną w modnej ostatnio (patrz Last Express czy Time Machine) technice kreskówkowej. Mimo że premiera pierwszej części gry odbyła się całkiem niedawno, autorzy nie spoczęli na laurach. W chwili obecnej postępują bowiem prace nad drugą, jeszcze bardziej rozbudowaną częścią gry.

Kiedy zapoznałem się z fabułą, zostałem dość pozytywnie zaskoczony. Po pierwsze - jest ona wyjątkowo obszerna,



Zagadki Quetzacoatla

Producent: Virgin Interactive ☎ (0044) 1713682255



nawet jak na grę przygodową (gatunek, który oferuje nader rozbudowane historie), a po drugie - jest oryginalna i interesująca, co jest dość pozytywnym zjawiskiem w świecie gier komputerowych, bo niektóre niestety coraz częściej bywają wyjątkowo płytkie. Tym razem nasz bohater, po rozwikłaniu zagadki Templariuszy, wplątuje się w nową skomplikowaną historię: tropiąc Carzaca - handlarza narkotyków o międzynarodowych koneksjach, trafia na ślad azteckiej legendy. Legenda głosi, że w początkach świata dobry bóg Quetzacoatl, nie mogąc znieść okrucieństw dokonywanych przez boga wojny, Tezcatlipoca, uwięził go w obsydianowym zwierciadle. Kapłani Quetzacoatla zbudowali potężną piramidę, w której ukryli lustro, a następnie stworzyli trzy tarcze, które miały za zadanie nie dopuścić do uwolnienia złego boga, a w razie gdyby jednak do tego doszło, miały odbić jego moc i skierować przeciwko niemu samemu, niszcząc go ostatecznie. Niestety podczas podboju Meksyku przez Cortezę tarcze zostały skradzione (przez konkwistadorów). Tezcatlipoca mógł spokojnie oczekiwać dnia swojego uwolnienia, przewidzianego przez astrologów Majów i potwierdzonego

później przez Azteków, na 2012 rok naszej ery. Z trzech tarcz tylko jedna dotarła do Hiszpanii. Pozostałe zostały skradzione przez piratów. Jedna z nich zaginęła, a drugą przywiózł do Anglii Francis Drake. Obecnie znajduje się ona w British Museum. Zadanie naszego bohatera jest oczywiste - musi odzyskać tarcze i uratować świat przed apokalipsą (to jedyny minus fabuły - nasza planeta była



ratowana przez graczy komputerowych tyle razy, że powinniśmy otrzymać specjalne odznaczenia od ONZ ;-)). Przy okazji naszym zadaniem będzie również powstrzymanie Carzaca, który również pragnie odnaleźć tarcze, ale świata ratować nie zamierza, a wręcz przeciwnie. Bowiem za Carzaczem stoi Tezcatlipoca, a ten pragnie zniszczenia tarcz (i świata of course:-)).

Po dywagacjach na temat fabuły pora na inne elementy gry. Autorzy oparli się na starym engine, ale dokonali w nim mnóstwa poprawek (właściwie ulepszeń, gdyż tamten nie był zły, a teraz jest po prostu lepszy). Można tu wymienić 16

poziomów cieniowania (w zależności od położenia postaci na ekranie), skalowanie spritów, oraz techniczne detale w rodzaju alpha blendingu czy antyaliasingu (wiem, że dla normalnego gracza te pojęcia nie nie znaczą, ale chodzi po prostu o to, że gra będzie wyglądać dużo lepiej niż pierwsza część, a kto widział jedynkę, wie, że w takim razie BS 2 zapowiada się jako hit). Na razie możemy jedynie usiąść i czekać niecierpliwie na jej światową premierę. Ta zaś ma nastąpić wkrótce (w połowie września). Termin polskiej premiery nie jest znany - ale wiemy, że gra ma być w 100% spolszczona. Tak trzymać!

CORNHOLIO

Nieśmiertelny generał

Strategia miewa różne oblicza. Dla ekstremalnych maniaków tworzy się gry, w których setki tabel, statystyk, wykresów i parametrów przysłaniają sadysfakcję płynącą z samej gry. Z drugiej strony są ludzie, którzy za strategię uważają Warcrafta - grę ewidentnie zręcznościową, w której ewentualnie można dopatrzeć się śladowych elementów strategii. Kompromisem są gry nie uzależniające



zwycięstwa od zręczności, ale nie wymagające jednocześnie encyklopedycznej pamięci i dziesięcioletniej praktyki w Syberyjskim Korpusie Pancernym na stanowisku szefa sztabu. Jedną z takich gier - entuzjastycznie przyjętą na rynku - był Panzer General; wg. mojej wiedzy jedna z niewielu gier strategicznych dzielących się w czasie II Wojny Światowej, w której grało się oddziałami niemieckimi, a jedyną, w której ostatecznym sukcesem było zdobycie Waszyngtonu. Gra okazała się takim sukcesem, że firma SSI co chwilę wydawała kolejne części (Allied, Fantasy, Star, a ostatnio Pacific General). Teraz przyszła kolej na remake pierwszego z ich produktów i oto możemy już zapoznać się z Panzer General 2.

Pierwsze zmiany, jakie rzucają się w oczy, wywołały nieodparte skojarzenie z różnicami między Civ i Civ 2. Tak samo największym modyfikacjom uległa grafika. Teraz pole walki widać w



zrzuć izometrycznym, a wszystkie jednostki są trójwymiarowe. Co prawda, moim prywatnym zdaniem, izometria sprawia odrobinę trudności w orientacji, ale za to nie da się zaprzeczyć, że wygląda ślicznie. Najefektowniej prezentuje się to w przypadku miast, które teraz, zamiast kupy gruzu znanej z jedynki, wyglądają jak prawdziwe, ale również teren walk jest wyjątkowo piękny. Wyraźnie widać zróżnicowanie ukształtowania powierzchni, jak również warunki pogodowe, np. w zimowych kampaniach plansza pokryta jest śniegiem (dziwne, nie?). Nie jest to jednak jedyna różnica między oboma częściami. O ile w jedynce można było zagrać aliantami tylko poszczególne misje, a kampania była dostępna jedynie dla sił niemieckich, to w tej chwili mamy możliwość gry generałem niemieckim, angielskim, amerykańskim i rosyjskim. Gra zawiera jedną dużą i cztery mini kampanie. Łącznie jest to trzydzieści map, które zostały odwzorowane z map sztabowych z okresu wojny. Jeśli komuś mało, to do gry dołączony jest edytor, pozwalający zmieniać nawet parametry jednostek.

Dla miłośników zmagania sieciowych dostępna będzie opcja gry przez internet i sieć lokalną, przy czym jednocześnie może w niej uczestniczyć do czterech graczy. Całość okraszona ma zostać przyjemną dla ucha muzyką i efektami dźwiękowymi.

Panzer General 2 prezentuje się wyjątkowo zachęcająco. Biorąc pod uwagę, że SSI szykuje ostatnio również kontynuację doskonałego Warhammer - Shadow of the Horned Rat, można



odnieść wrażenie, że na rynku strategii „łatwych i przyjemnych” zapowiada się wreszcie jakieś ożywienie. W każdym razie, nawet jeśli PG 2 nie trafi na światowe listy, to z pewnością jest ważnym wydarzeniem na rynku gier. Również my, kiedy tylko prace nad grą zostaną zakończone, przygotujemy obszerną recenzję. A na razie pozostaje czekanie...



Producent:
SSI/Mindscape
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 1

Księga Elfa Sidhe

D'Sparil i Korax są już trupami. Starożytne Zło wcielone w postacię Diabolicznych Węży nie zagrazi już rodzajowi ludzkiemu. Potęgi Światłości rozpoczynają harmoniczny i wieczny taniec pokoju i miłości. Wszechświat zamienia się w krainę miodem i mlekiem płynącą... Tańczą wszyscy pacyfiści z najodleglejszych galaktyk, włączając naszych znajomych - Johna Lennona i księcia Buddę. Wszystko jest OK, nastały rządy demokracji i amerykański sen się spełnił. Nie - wszyscy się pomylili! Dobro ich zaślepiło i uśpiło w nich wolę walki. Z gadzich szczątków odradza się Zło, Trzeci Wąż - Eidelon. Nigdy nie było tak źle jak teraz...

Taka jest historyjka, wprowadzająca tych, którzy ukończyli pierwszego Hexena, w świat nowych magicznych wyzwań. Ludzkość stacza się. Nastały rządy Mrocznych Generałów Eidelona. Okaleczony i słaby stajesz do beznadziejnej walki. Kiedy w 1988 roku bracia Raffel zakładali



Raven Software, chcieli przede wszystkim robić mroczne i utrzymane w konwencji fantasy gry 3D. To, co zrobili nie było takie znów skromne. Ich pomysły zostały na pniu wykupione przez takie potęgi jak Origin, czy SSI. Jednak CyClones, czy nawet obsypany nagrodami Shadowcaster, nie byli tym, o co Ravenowi naprawdę chodziło. Czegoś im brakowało. Czego? Odpowiedź dało spotkanie z facetami z id, którzy mieli za sobą Doom i Doom2. Przede wszystkim mieli jednak... engine. Niesamowita maszyneria, która pozwalała wycisnąć z pecetów niespotykane dotąd efekty graficzne i sposób wizualizacji 'zakodowanego' świata, zainspirowała 'kruki'. Przelali w nową formę swoje chore pomysły i tak narodził się Heretic - doom w rzeczywistości fantasy, pierwsza gra z gatunku 'genre-breaking', czyli nie-do-zaszufladkowania. Małe dodatki do engine (możliwość patrzenia w górę i w dół, opcja lotu), a przede wszystkim zbliżenie się do świata gier RPG: czary i artefakty, które można wybierać z odpowiedniego panelu.

Kontynuacja Heretica był powstały w 1996 roku Hexen. Kolejne poprawki w engine i nowe elementy upodabniające



grę do przygodówek, czy 'erpegów'. Współpraca z id układała się znakomicie. Kiedy Carmack i spółka wypuścili Quake'a, Raven już wiedział, jaki będzie jego następny krok. Nowy, najlepszy na rynku engine. Co powstanie, jeśli połączymy go z najbardziej odlotowymi i mrocznymi pomysłami? Na pewno nie Pacman... ani Necrodome, którego Raven 'popelnił' (przez pomyłkę?) w międzyczasie.

Prace nad Hexenem 2 (lub, jak kto woli - nad Hereticem 3) toczyły się od momentu pojawienia się Quake'a. Najpierw była cisza. A potem, gdzieś od początku tego roku, zaczęło się przygotowywanie gruntu pod inwazję. Eksplozja nastąpiła podczas ostatniej edycji E3 w Atlancie, w czerwcu. Na stoisku Activision (wydawcy Hexena 2) tłumy zahipnotyzowanych maniaków walczyły o dostęp do jednego z trzech stanowisk z grą. Sprawdzali, czy spełniły się przepowiednie...

Przepowiednie się sprawdziły, chociaż nikt w nie nie wierzył. Trzeci Wąż opanował Ziemię. To już nie jest tak, jak w pierwszym Hexenie, gdzie wystarczyło po prostu walczyć i zwyciężać (fakt, było to nieźle trudne, nawet bardzo, ale doom-filozofia panowała tam na całego). Tutaj zadanie jest trudniejsze. Widać to od samego początku gry, który przypomina wstęp do klasycznych RPG-ów. Masz najpierw za zadanie wybrać postać, którą będziesz grał. Są cztery 'charaktery'. Każdy określany jest na zasadzie swoich możliwości i słabości, broni, która walczy, a także w kontekście tego, co może zdobyć wraz z rozwojem gry. Są tu zatem klasyczne erpegowskie parametry określające bohatera, takie jak: doświadczenie, inteligencja, zręczność.

Z postaci mamy najpierw Palladyna. Jest on wojownikiem, który służy dobru i kieruje się mocą swoich bogów. Po zdobyciu maksymalnej wiedzy (doświadczenia) będzie w stanie uzdrowić sam siebie i bez trudu przyjmować najgorsze nawet, śmiertelne dla innych, ciosy. W jego arsenale znajdziesz takie





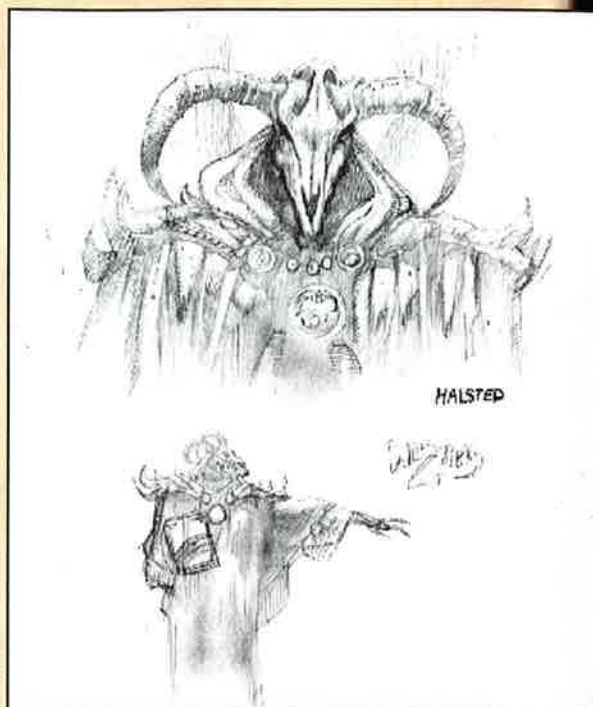
bronie jak: rękawice z kolcami, topór miotający dyski odbijające się od ścian i magiczny krzyż. Drugi bohater to Assassin. Jest to, uwaga, kobieta. Najpierw był Raise of the Triad, teraz Hexen 2 (zapowiada się też Unreal i Quake2) - z kobietami w świecie dooma. Assassin to mordercza piękność, której siłami żywotnymi kieruje żądza bogactwa. Wabi ją skarby Eidelonu. To dla nich właśnie jest w stanie zniszczyć Zło. Jej sekret, który objawia się wraz ze zdobyciem najwyższego wtajemniczenia, to możliwość ukrywania się we mgle. Kobieta walczy za pomocą noża o zębatym ostrzu, kolczastych kulek (granatów), kuszy (odpalającej trzy pociski naraz) i magicznej laski. Necromancer to trzeci bohater do wyboru. Jest on typowym Czarnoksiężnikiem, który działa w oparciu o siły Ciemności. Chce zniszczyć Eidolon dlatego, że czerpiąc z tej samej mocy, odebrał mu prymat w świecie Zła. Pragnie odwetu. Jego siły i potęga zwiększają się, aby osiągnąć maksimum, kiedy to będzie on w stanie odbierać pokonanym wrogom ich moc, 'karmiąc' się nią jednocześnie i stając się jeszcze bardziej potężnym. Broń Nekromanty to długi kij zakończony sierpem, magiczna laska i kolekcja czarów. Ostatni bohater, Crusader, jest przeciwieństwem Necromancera. Jego potęgą to Światło. Krzyżowiec włada porządkiem. Leczy. Wychodzi naprzeciw zarażonego Złem świata. Gdy zdobędzie wszystkie punkty doświadczenia, będzie w stanie uchronić się od śmierci. Jego bron to młot, laska (której pociski zamrażają przeciwników) i wyrzutnia pocisków (działa podobnie do 'quakeowej' wyrzutni rakiet).

Możecie pomyśleć, że to lipa, że każdy ma tylko trzy-cztery bronie. Tak oczywiście nie jest. W sumie macie do dyspozycji 32 rodzaje broni, każda wzmacniana tradycyjnym już Tome of Power, którego



efekty działania są nieraz powalające. Na przykład, gdy nasza 'panienka' użyje w kombinacji z ToP swojej laski, przeciwnik ginie rozerwany przez łańcuchy, które wylazą nagle 'z różnych stron świata' (efekt jak na filmie Hellraiser). Jeśli chodzi jeszcze o 'militarną stronę' Hexena 2, to oczywiście trzeba wspomnieć o przeciwnikach. W trakcie naszej podróży (o niej za chwilę) możemy zmierzyć się z kilkoma rodzajami potworów: pająki, skorpiony, rycerze, łucznicy, gargoyle, czarnoksiężnicy. Z ciekawostek warto dodać, że na przykład rycerza można uśmiercić na kilka sposobów: albo użyć wyrzutni i rozwalić go na kilka tysięcy kawałków, albo ostrzelać z kuszy, albo z bliska odrąbać mu ręce i nogi (zostawiamy wijący się korpus na ziemi lub dobijamy gościa). A po zabiciu czarnoksiężnika, z jego szat wylatuje masa małych pajęczków, cholernie trudnych do ubicia.

Hexen 2 przynosi z sobą ciekawe rozwiązanie, jeśli chodzi o świat gry. Mamy ich cztery: grecko-romański, egipski, mezo-amerykański i średniowieczny. Tutaj dochodzimy do sedna Hexena 2: jego doskonałości graficznej (i 'enginowej'). Choć w pełną wersję demo grałem tylko przez chwilę, a posiadaną obecnie beta udało mi się odpalić jedynie w niskiej rozdzielczości, jakością Hexen 2 przebija chyba wszystkie tytuły na rynku! Świat egipski jest po prostu tak klimatyczny, że nieraz słyszy



się szum Nilu. W piramidzie widać nawet co jest napisane na ścianach (oczywiście, że hieroglify). Za to świat grecko-rzymski oszałamia swoją architekturą. Wszystko jest bardzo kolorowe, z niewyobrażalną wręcz ilością detali, a jednak dość

Brian Raffael z Raven Software o 'pomieszaniu gatunków'

O.K. Nigdy więcej 'pogoni za przyciskami'. W Hexenie 2 położyliśmy nacisk na trudność i skomplikowanie zagadek, a jednocześnie pragnęliśmy, by były one naprawdę interesujące. Co prawda przyciski otwierające pomieszczenia znajdują się w naszej grze, ale bardziej nas interesowało, aby oddać to, co spotykamy w rzeczywistym świecie. Tak więc z niespotykanych w tego typu grach rozwiązań zobaczycie na przykład, że aby otworzyć drzwi, trzeba najpierw przenieść beczkę, z której następnie będzie można wskoczyć na platformę, która uaktywnia wyjście. Można też będzie 'podprowadzić' potwora do platformy, a następnie załatwić go - upadnie i w ten sposób naciśnie przycisk.





szybkie. Przy badaniach na P133 z 3dfx-em gra osiągała szybkość 10 fps. To jest optymalizacja kodu na miarę przyszłości! Jeśli chodzi o engine, to z jego najbardziej zasadniczych cech warto wspomnieć o dynamicznym skalowaniu polygonów, tak że stwory wraz z przybliżaniem się lub oddalaniem, maleją lub rosną. Można tutaj niszczyć wiele elementów świata (breakable brushes) - nieraz można zniszczyć i to, co wydaje się niezniszczalne (na przykład potężny posąg egipski legnie, gdy postrzelasz w niego odpowiednio długo), a także je przesuwac. Obiekty w grze mają specjalne, własne źródła oświetlenia - wyglądają dzięki temu bardziej realistycznie i niesamowicie. Integralną częścią gry jest opcja Capture the Flag. Bardzo rozbudowana jest animacja, zarówno postaci, jak i na przykład broni, jedno z 'narzędzi', którymi posługuje się Palladyn wyraźnie 'oddycha'.

O muzyce i dźwiękach nie mogę nic wielkiego powiedzieć, bo wyraźnie nie są jeszcze skończone (gdy grałem na E3, nieraz przy użyciu potężnej broni odzywał się groteskowy 'ping' Windowsa). Ale już



teraz widać na co możemy się przygotować: pająki piszczą, rycerze krzyczą, słychać nawet dźwięk towarzyszący napinaniu cięciwy kuszy. Z muzyki słyszałem tylko jeden kawałek w formacie audio.

Jeśli chodzi o wymagania Hexena 2, to na pewno będą one dość znaczne, jednak pamiętajmy o stopniu zaawansowania engine. Na razie gra działa na P75 z 16 MB RAM-u. Ale przynajmniej to pierwsze będzie musiało się zmienić na gdzieś około P120. Acha, Hexen 2 robiony jest tylko pod Windows 95, będzie korzystał z biblioteki direct-x i obsługiwał bezpośrednio chip 'voodoo'.

Cóż. Guru z Raven bardzo ostrzą sobie zęby na moment pojawienia się Hexena 2 w sklepach. Zarobią na nim krocie. Ma on wszystkie znamiona hitu i jest to

naprawdę dobra gra. Oparcie się na engine Quake i wprowadzenie niepowtarzalnego klimatu spowoduje (już niedługo - może w październiku, może w listopadzie), że za przyczyną Hexena 2 dojdzie do małej rewolucji. Tej, która da początek fali, co nadciągnie wraz z objawieniem Dajkatany, Prey i Unreal (Quake 2 zacznie tę rewolucję razem z Hexenem 2).

GUARDIAN



Producent:
Raven Software/Activision
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM,
Windows 95/NT, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 1

Niebezpieczna kolekcja

Zło, które powstało kiedyś razem z pierwszym błyskiem słońca, trwało przez wieczność oddzielone do świata ludzi grubą błoną magii. Pokryte kozuchem czasu kwitło i rosło w siłę...

Zimna bryła Stevenson Museum kryje wewnątrz przytulne sale pełne starożytnych przedmiotów. Wśród dziesiątków eksponatów, patrzących martwo zza pancernych szyb, czerwone igły światła kreślą skomplikowane wzory na zwierzęcej czaszce inkrustowanej rubinami. Poskręcane, złote rogi rozdzielają bulwiasty cień, w którym słychać pomruk Dżyngis-Chana.... Krocząc po galerii pełnej obrazów nie wiedziałeś jeszcze, że będziesz bohaterem lub przekleństwem ludzkości. Być może stracisz duszę pożartą przez gromadzącą się Ciemność, być może wszyscy stracimy dusze... Kolekcja Capricorn to coś więcej niż myślisz... SouthPeak Interactive przygotowuje dla fanów przygódówek niesamowitą ucztę w postaci krwisto-czerwonego krążka z porażającym łbem patrzącym na nas czerwonym okiem. Czyż to łeb, łatwo się domyśleć (na pewno nie jest to purchawka Naczelnego). Gdy zafundowałem swemu peckowi tenże krążek, wbrew pozorom nie posypał się na mnie snop gorących iskier, jednak to, co ujrzało na monitorze moje zbierało z emocji oko, okazało się najnowszą grą pod sugestywną nazwą: Temujin - The Capricorn Collection. Ponieważ miałem okazję zapoznać się jedynie z roboczą wersją gry, nie mogę jeszcze recenzować jej z pełną odpowiedzialnością. Mogę natomiast szepnąć coś nieco o tym, co wysmażyli chłopaki z SPI. Temujin (dla młodszych Czytelników: chodzi tu o Temudżyna, czyli Dżyngis-Chana), to typowa przygodówka, podobna nieco klimatem do Phantasmogorii, natomiast „z wyglądu” przypominająca Urban Runner. To, co przede wszystkim odróżnia ją od



„konkurencji”, to nowy sposób prezentacji. Gra jest w zasadzie pełnometrażowym filmem (35 mm), zorganizowanym na nowym engine - Video Reality. Dzięki tej technice możemy bez ograniczeń penetrować każdy zakamarek lokacji. Największą jej zaletą jest jednak niesamowita płynność i pełne 360 stopni, w których możesz dowolnie „spacerować”. Nawigacja nie sprawia problemów, jednak specyficzny sposób poruszania się bohatera może w pierwszej chwili wydawać się nieco nienaturalny. O SVGA High Color nie powinienem właściwie wspominać, to już standard.

Oprócz maksymalnie dopieszczonej strony wizualnej, duży plus należy się również za świetne, nasączone klimatem grozy, lokacje. Sprawa była o tyle trudna, że praktycznie wszystkie elementy dekoracji, wystrój wnętrz, stroje bohaterów, są prawdziwe. Grafika komputerowa została w Temujinie sprowadzona do roli podrzędnego pomocnika, który z rzadka tylko podkreśla doskonały materiał filmowy. Prezydent SouthPeak Interactive określił Temujina jako „najlepszy psychologiczny thriller, jaki ukazał się na PC CD ROM”. Pozornie zwykłe zakurzone muzeum, staje się nagle miejscem, w którym przypadkowi ludzie niespodziewanie stają się wyznawcami zapomnianych religii i piewcami zła.

Kolejne zdarzenia kumulują czającą się grozę, a akcja nabiera tempa o jakie nie podejrzewałbym przygodówkę (być może dzięki Video Reality). Jedyne zarzut, jaki kołatał mi po głowie, to



niedużo standardowe zadania (przynajmniej początkowe). Złożenie z kawałków obrazów dziwnego zdjęcia i odnalezienie za jego pomocą klucza, to ciągle powtarzany w przygodówkach schemat (zmieniają się tylko składniki). Na razie jednak wciąż czekam na finalną wersję Temujina (w angielskich sklepach ma się pojawić na Gwiazdkę). Na obecnym etapie prac gra wygląda bardzo obiecująco i wydaje się, że dla fanów gatunku będzie nie lada gratką.

ATUSIT O GORO



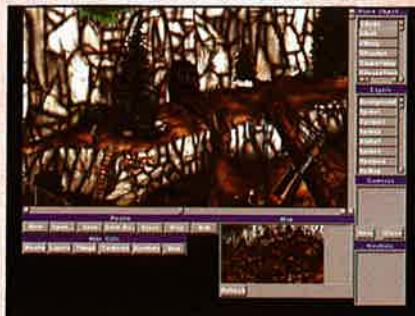
Producent:
SouthPeak Interactive
Dystrybutor:
SouthPeak Interactive
tel. (001) 919 6774499 wew. 4327
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena:

Rzeźnia?

Gra Postal jeszcze nie znalazła się w sklepach (ba, nawet jeszcze nie ma jej porządnego demka), a już jest o niej głośno (vide Kalejdoskop). Dlaczego? Otóż gra ta bije ponoć wszelkie rekordy w epatowaniu okrucieństwem, przemocą, krwią... Prawdę powiedziawszy, to od czasu, gdy miałem okazję grać w Carmageddon, nie bardzo wiem, czy można stworzyć grę jeszcze okrutniejszą i bardziej napakowaną bezmyślną przemocą, ale jak wiadomo wyobraźnia ludzka nie ma granic (niestety...) i tym samym miałem jak najgorsze przeczucia. Informuję od razu, że dysponuję wersją pre-beta, stąd mogę swą opinię opierać na tym, czego doświadczyłem w czasie gierowania w Postała.

Postal to izometryczna strzelanina oparta na zasadzie „zabij prawie wszystkich”. W czasie gry musisz rozwalić odpowiednią dla danego etapu ilość wrogów (rzędu 80%). Dlaczego musisz ich zabijać, nie jest (na razie) ważne, we wprowadzeniu jest jakaś historyjka o wrednym demonie i jego wyznawcach, tudzież o potrzebie



na ten tytuł! O grafice nie będę się rozwodził, z uwagi na to, że na pewno ulegnie ona podrasowaniu. W każdym razie postacie są nieduże, poruszają się w dość schematyczny, ale płynny sposób, a efekty wizualne (wybuchy) zrealizowane są starannie. Gorzej jest z efektami wystrzałów, ale tu też należy wziąć poprawkę na bardzo wczesną wersję gry. A co z rzeźnią... No cóż - jest. Każda z trafionych postaci obficie bryzga wokół krwią, tworząc po chwili spore kałuże na podłogach, wydając przy tym odpowiednio bolesny i sugestywny wrzask. Najgorsi są ranni, wijący się w boleściach i bardzo naturalistycznie rzucający w agonii. Wprawdzie nie wygląda to nazbyt makabrycznie (na szczęście), ale wrażenie - robi. I to jakie. Efekty dźwiękowe są na bardzo wysokim poziomie, niejeden raz nieźle



mrozą krew w żyłach. By przeżyć, trzeba być w nieustannym ruchu. Tu mistrzowie deathmatchów z Quake'a będą mieli sporą przewagę nad typowym graczem. Wystarczy sekundę - dwie pozostać w bezruchu, by z kilku rozmaitych miejsc nadleciały granaty, rakiety, pociski itp. zamieniając gościa w preparat anatomiczny. Jest to tym gorsze, że mamy całe jedno życie; na szczęście poziom energii można podreperować, zbierając apteczki i tym podobne znajdziki. To oraz ilość dostępnej broni sytuuje Postal na poziomie porządnej gry doomowatej. Są karabiny maszynowe, shotguny, miotacze

ognia, miny (kilka rodzajów), rakiety niekierowane i samonaprowadzające się, koktajle Mołotowa (butelka z benzyną), granaty, spray-cannon(!), napalm... Wystarczy? Pewnie tak, choć użycie niektórych z nich (napalm...) pozostawiam ludziom o naprawdę silnych nerwach. Nie byłbym jednak sprawiedliwy, gdybym nie zaznaczył występujących w grze elementów dość przewrotnego i czarnego humoru (coś a la DN3D). Jeśli Pulp Fiction jest Twoim ulubionym filmem, to Postal



powinien sprawić, że poczujesz się w pełni usatysfakcjonowany. Pogłoski o „totalnej rzeźni” na szczęście się nie potwierdziły (no chyba, że na dalszych etapach akcja się rozwija i „wzbogaca”), choć faktycznie gra jest z gatunku mocno krwistych. Być może pogłoski o potwornej masakrze są tylko chwytem reklamowym? Zobaczymy!

OGRE

przywrócenia ładu i porządku itp, ale to tylko pretekst do mającej zaraz nastąpić rzeźni... Na samym początku autorzy grzecznie informują potencjalnych graczy, że powinni mieć 18 lat i że gra zawiera rozmaite brzydkie rzeczy, których na pewno nie powinny oglądać dzieci. Uczulam więc rodziców małałotów



Producent:

Running With Scissors

Dystrybutor:

Ricorts Games Nowadates

Minimalna konfiguracja:

Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Wielkie koła



Ci wszyscy, którzy jarają się wyścigami tych dziwacznych pojazdów, gdzie karoserie „zwykłych” samochodów osadzone są na wielkich kołach, mogą się już zacząć ślinić. Przed Wami najnowsza gra sygnowana przez Psygnosis (co dla mnie jest gwarancją jakości), o nazwie Monster Trucks. Wprawdzie fani takich pojazdów mogli spróbować swych sił w konkurencyjnej grze Microsoftu (Monster Trucks Madness), ale... dobrego nigdy za wiele, a poza tym (moja prywatna opinia) recenzowana tutaj gra jest chyba ogólnie przyjemniejsza w odbiorze.

Gierkę odpalić możemy sobie albo low-resie, albo w hi-res. Tę pierwszą opcję polecam tylko tym, którzy mają słaby sprzęt i nie przeszkadzają im pikselki wielkie jak brukowce. A ponieważ gra chodzi także w DOS, to przymusowych zwolenników low-resu nie powinno być zbyt dużo. Reszta może cieszyć oczy grafiką w hi-resie (najlepiej z cieniowaniem Gorauda i włączonym horyzontem). Trasy są efektowne, pełne najrozmaitszych bajerów, jak np. posągi z Wysp Wielkanocnych, pozakręcane, pełne gór, pagórków (i przepaści - można utknąć tam na dobre, że ani w te, ani wewte, czego sam doświadczyłem) porozrzucane w rozmaitych strefach klimatycznych. Natomiast wszyscy mogą już zacząć myć uszy, by w pełni przygotować je na atrakcyjną (dla zwolenników niezbyt ciężkiego techno)



muzyczkę i zróżnicowane efekty dźwiękowe, ze szczególnie mocno i często brzmiącym zgrzytem gruchotanej blachy. Engine jest na tyle szybki, że posiadacze P-133, grając spod Windows'95 z maksymalnie podbitą grafiką, nie powinni narzekać na ślimacze tempo gry. Czepię się tylko średniastego interka - panowie, uczcie się od np. twórców Need for Speed tego, jak rozpalic gracza do białości jeszcze przed początkiem rozgrywki! Co tu wybrać? Mamy 9 pojazdów, z przypisanymi im kierowcami. Każdy truck scharakteryzowany jest kilkoma wskaźnikami; radzę zawiesić oczy na paskach symbolizujących przyspieszenie i opancerzenie. Nie ma jednego idealnego samochodu, wszystko wynika z tego, do czego chcemy go użyć. Jeśli zamierzamy się ścigać na czas i nie lubimy bliskich kontaktów z konkurencją, polecam Miyuki (coś dla mango-filów). Natomiast zwolenników siłowych rozwiązań najbardziej ucieszy facet o imieniu Nail ze swoją bryką o masie lekkiego czołgu. Inna rzecz, że pojazd ten ma manewrowość gorszą od T-34, więc czasem lepiej poszukać czegoś bardziej zwinnego... W czasie samej gry można spokojnie napawać się urokami trasy, nie ma specjalnej obawy, że nie zmieścimy się w trasie, czy nie wyrobimy zakrętu. Miłośnicy szybkiej i precyzyjnej jazdy mogą tu być rozczarowani, ale, u licha, to nie Formuła 1! Można pogrymasić przy wyborze trybu wyścigu. Wiadomo, że jest practice-mode, można jeździć na czas na wybranym torze (8 tras), można zabawić się w championship, czyli cykl wyścigów (liga, z jej wszelkimi konsekwencjami, tzn. jeśli zakończysz sezon na pierwszym miejscu to awansujesz do wyższej ligi, a tam inne trasy, itp. Sezon kończy się też specjalną demolką samochodów, o czym zaraz). Można bawić się tak na typowych trasach, jak i na wyścigach terenowych (4 mapki; w tym trybie pamiętajcie by



zaliczać tzw. „checkpointy”, tu nie wystarcza rwać do przodu. Ludziom, którzy potrafią się zgubić we własnym pokoju, pomoże tu strzałka, wskazująca właściwy kierunek jazdy). A można też wybrać sobie jakże smakowitą opcję „car crushing” i do upadłego (w ciągu minuty) gruchotać nieszczęsne pojazdy, porozrzucane na trasie jazdy (tzn. nie pojazdy konkurentów, a stojące tu i tam „typowe” samochody, przeznaczone specjalnie do tego celu). Nie brak też rozgrywki w sieci i wyboru stopnia trudności. W czasie jazdy co raz dochodzi do kolizji z innymi truckami, przy wspomnianym już efektownym dźwięku gniecionej i rwanej blachy; widać wtedy jak z pojazdów sypią się jakieś śmieci. W efekcie nasz pojazd stopniowo traci swą początkową świetność... Nie traćcie więc z oczu wskaźnika odporności pojazdu, bo inaczej zakończycie ten wyścig dużo szybciej niż zamierzaliście. Dźwięk i grafika na wysokim poziomie, całkiem spory wybór pojazdów i tras, dużo dodatkowych opcji, uatrakcyjnających rozgrywkę, bardzo proste sterowanie, stosunkowo niewysoki poziom trudności, szybki engine, spora grywalność. Czego więcej można wymagać od takiej gry? Powiem w ten sposób: Monster Trucks zrobił na mnie dużo większe wrażenie niż dość mocno lansowany Test Drive Offroad; a i z konfrontacji z grą Microsoftu wyszedł jak najbardziej obronną ręką. Gra spotka się z uznaniem tak wielkich fanów samochodówek, jak i tych, którzy tylko lubią sobie od czasu do czasu pojeździć. Więc - gazuuu!

UGLY JOE

Producent:

Psygnosis

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10

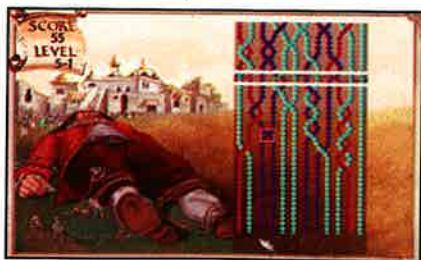
Cena: Ⓢ

Czacha dymi

Microsoft to firma znana głównie z mniej lub bardziej udanych systemów operacyjnych. Czasami zdarza im się również wydawać gierki. Nie wszystkie z nich są wspaniałe, ale jest kilka, które są naprawdę niezłe. Przykładem może być zestaw gier, który ukazał się niedawno.

Zestaw ten to kawał porządnej roboty wykonanej dla Microsoftu przez Rosjan, wśród których znalazł się Aleksiej Pajitnov, twórca światowego hitu - Tetrisa. Gierek w zestawie jest dziesięć, a każda z nich oferuje trochę inny rodzaj męczenia szarych komórek, no i oczywiście każda z nich jest warta tego, żeby w nią zagrać. Teraz kilka słów na temat tych gier. Niestety gierki świetne, ale miejsca mało, bo trzeba jeszcze o innych napisać, więc będzie to naprawdę kilka słów...

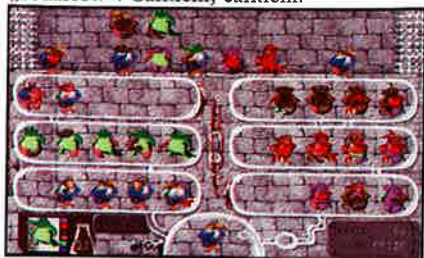
1. FRINGER - czyli rozplątywanie lin. Musimy, odpowiednio manipulując węzłami, doprowadzić do rozplątania. Niestety, co chwilę węzły coraz bardziej zbliżają się do początku lin, a jak się tam znajdują to... supeł(r).



2. FINTY FLUSH - zapełnianie pól, o wymiarach cztery na cztery, kulkami o takich samych kolorach, podawanych w różnych „zestawach”. Już na najniższym poziomie całkiem niezła zabawa, a na wyższych zaczyna się masochizm.



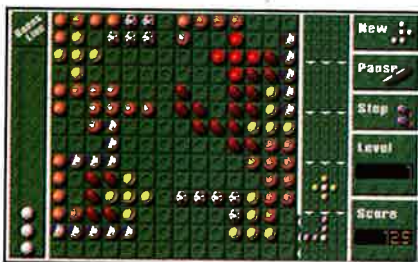
3. MIXED GENETICS - dysponując potworkami mutantami, musimy wyhodować osobniki wyglądające normalnie. Możemy to osiągnąć, mieszając mutanty w próbkach, zważając na to, że stwór wynikowy przejmie cechy „rodziców”. Całkiem, całkiem.



4. RAT POKER - za pomocą pułapek na szczury musimy spowodować, żeby dotarły one do wyjścia, pogrupowane według kolorów. Przyjemna rozrywka dla każdego.



5. LINEUP - gra zbliżona w zasadach do Tetrisa. Za pomocą różnego kształtu klocków musimy połączyć krawędzie planszy. Jeśli to zrobimy, utworzona linia znika.



6. JEWEL CHASE - zbieranie kasy na czas. Zadanie wydaje się proste i początkowo takie jest. Poruszając się po wielokolorowej planszy, musimy pozbiierać z niej wszystkie skarby. Tyle, że jesteśmy ograniczeni do poruszania się po polach jednego koloru, a zmienić to można tylko w niektórych miejscach.



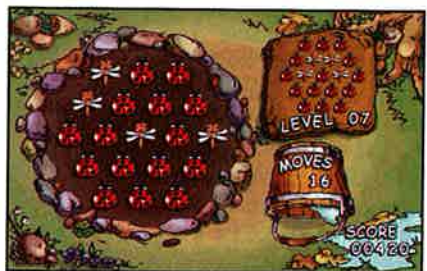
7. COLOR COLLISION - super-zabawa dla dzieci. Kierując zmieniającym kolor „czymś”, trzeba zbierać słoneczka, które mają obwódkę tego samego koloru, co nasze „coś”. Ponadto w każdym poziomie są jeszcze dodatkowe wymagania, np. żeby słoneczko się uśmiechało.



8. CHARMER - dość prosta i przyjemna gierka. Za pomocą różnych fletów musimy zakłinać węże, żeby strącały przykrywkę do swoich „domków”.



9. SPRING WEEKEND - układanka. Klikając na którąś z figur, powodujemy, że reszta się wokół niej obraca. Zabawa polega na takim ułożeniu figur, żeby całość wyglądała jak na wyświetlanym obok planszy obrazku.



10. MUDDLED CASSINO - gra, której celem jest pozbycie się wszystkich kart z planszy. Problemem jest duża ilość ograniczeń w ich przesuwaniu.



To by było wszystko o tych grach. Według mnie jest to jeden z produktów Microsoftu, który naprawdę warto kupić. Solidnie wykonane gry, które nie dość, że są dobrze przemyślane, to jeszcze ładnie i porządnie zrobione. Dodatkowym plusem może być fakt, że chyba cała rodzina znajdzie w zestawie coś dla siebie. Niedowiarkom proponuję uruchomienie demka zawartego na wakacyjnej płycie.

YASIU

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska
tel. (022) 6286924

Minimalna konfiguracja:

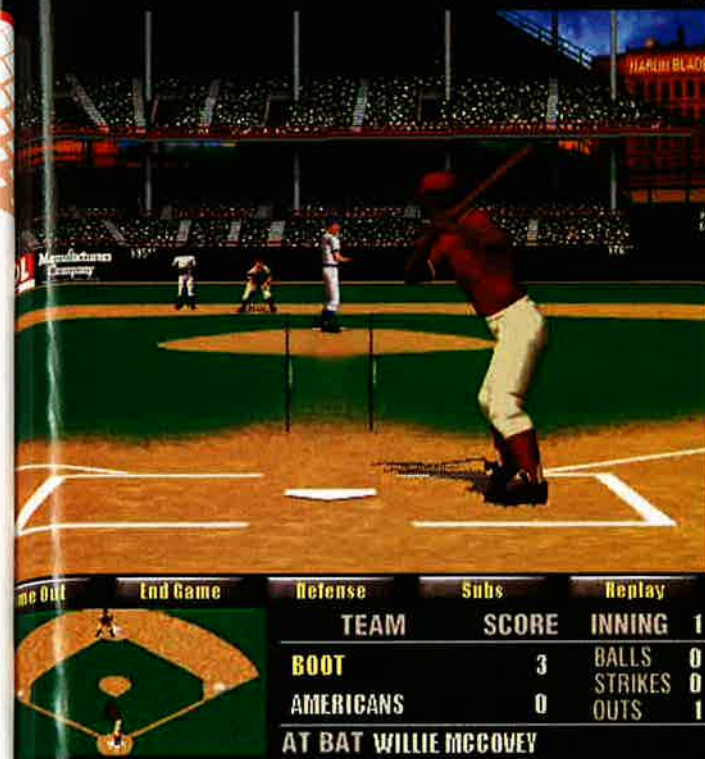
Pentium, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

7.10

Cena: 1



Batter Re-cap
1B Willie McGovey
Bats left
This Game:
first at bat

Umpire Report

ilością opcji. Wchodząc do odpowiednich podmenu możemy ustawiać takie rzeczy jak włączanie i wyłączanie wiatru, okrzyków tłumu, muzyki i kilku innych, istotnych dla samej rozrywki, rzeczy. Po wyborze trybu gry (od pojedynczego meczu, aż do całego sezonu) mamy znowu kilka opcji do ustalenia, takich jak długość sezonu, rola komputera w grze i jego poziom umiejętności, a także np. drużynę, jaką będziemy grać. Do tego momentu wszystko wygląda całkiem zgrabnie, ale po rozpoczęciu gry widać, że gra ta nie będzie miała zbyt wielu fanów (nawet fanów baseballa). Powód jest dość prosty. Już rok, czy dwa lata, temu w grach sportowych można było spotkać taką grafikę. Kilka gierk baseballowych, z którymi miałem styczność, ma ciekawszą oprawę graficzną i co ważniejsze, gra się w nie przyjemniej.

Faktem jednak jest, że Aaron vs. Ruth ma kilka bajerów, które sprawiają, że

Po lewej w głębi:
Prawdziwe
zastosowanie kija
basebolowego.

Duma Jankesów

Baseball to typowo amerykańska dyscyplina sportu, mało znana w naszym kraju (choć doszukać się można podobieństw do swojskiego palanta). Nieliczne grono interesujących się tą, jak by nie patrzeć, ciekawą dyscypliną, przez wielu uważane jest za dziwaków i amerykanofilów. Osobiście nie rozumiem tego podejścia, a jako człowiek od czasu do czasu grający w baseball, wiem, że jest to naprawdę emocjonujący sport.

Ale przejdźmy do sedna, czyli do nowej gierki o baseballu, która trafiła ostatnio w moje ręce. Na polskim rynku gra ta ma prawdę mówiąc małe szanse na powodzenie, bo - jak napisałem - baseball popularny u nas w kraju nie jest. Dlatego chciałbym błyskawicznie zapoznać wszystkich z podstawowymi zasadami rozgrywki. Do pałkarza (to ten z kijem) należy takie uderzenie piłki, żeby gracze drużyny przeciwnej jak najdłużej nie mogli jej złapać. Czas ten

wykorzystuje się na żwawe pomykanie w kierunku kolejnych baz (czyli takich „checkpointów”). Do bazy trzeba dotrzeć, zanim przeciwnik dorzuci tam wybitą przez pałkarza piłkę. Pałkarz dostaje punkty ujemne za „machnięcie się”, czyli nietrafienie w dobrze rzuconą piłkę. Po trzech takich wypadkach pałkarze zmieniają się i ich drużyna dostaje punkt karny. Trzeci uzyskany w ten sposób punkt powoduje zmianę ról (tak jak zmiana połówek boiska w piłce nożnej). Jeśli rzucający cztery razy źle rzuci (tak, że pałkarz nie ma możliwości uderzenia w piłkę) jest zmieniany, a drużyna pałkarza dostaje za darmo przesunięcie swoich zawodników o jedną bazę. Punkty dostaje się za przebiegnięcie przez wszystkie bazy, czyli początkową (która jest zarazem końcową) i trzy pośrednie. Wiem, że być może brzmi to jak bełkot człowieka, który akurat dostał kijem basebolowym w łeb, ale wystarczy zobaczyć grę, żeby po chwili złapać zasady.

A co z recenzowaną grą Aaron vs. Ruth? Po uruchomieniu gry rzuca się w oczy całkiem ładnie wykonane menu z dużą

miłośnik baseballu jednak w niego zagra. Bardzo dobrze jest zrealizowane odbijanie piłki, gdzie dużo zależy zarówno od dobrego ustawienia zawodnika, odpowiednio mocnego uderzenia, a także precyzyjnego wycelowania w piłkę. Po kilku próbach dochodzimy do tego, że piłka leci tam gdzie chcemy (lub w pobliżu). Byłoby całkiem dobrze, gdyby nie to, że trzeba mieć mocny sprzęt, by postacie graczy poruszały się szybko i płynnie. A szkoda... bo gdyby nie to, dałbym tej grze wyższą ocenę. A tak jest jak jest i gierkę polecam raczej największym miłośnikom baseballu, bo im i tak wszystko jedno, byle tylko można było się wczuć w rolę słynnych strikerów. Natomiast tym, którzy baseballa nie lubią, proponuję raczej lekcję praktyczną - spróbujcie chociaż raz w niego zagrać na jakimś dużym podwórku (lub nawet z pomocą komputera). Kto wie, może polubicie ten sport...

BEERMAN



Producent:

Mindscape

Dystrybutor:

Optimus Bis

tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,

SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna

z systemem MS Windows



Cena:

Quake w domu i zagrodzie

O popularności Quake'a nie muszą chyba nikogo przekonywać. Ilość sprzedanych na całym świecie kopii programu, rozgłos (także towarzyszące mu kontrowersje), silnie zarysowana obecność na stronach Internetu, świadczą same za siebie. Dla milionów ludzi w różnych zakątkach globu Quake stanowi swoiste hobby, wyznaczające tryb życia i kształtujące osobowość. Wiele firm zajmujących się tworzeniem oprogramowania komputerowego próbuje wykorzystać koniunkturę wypuszczając na rynek wszelkiego rodzaju dodatkowe etapy, rodzaje broni, nowych przeciwników, itp. Wśród pakietów sprzedawanych jako uzupełnienie oryginalnego Quake poczesne miejsce zajmują edytory umożliwiające zaprojektowanie wszystkich wspomnianych uprzednio elementów samodzielnie. Jednemu z nich pragnę poświęcić poniższy tekst.

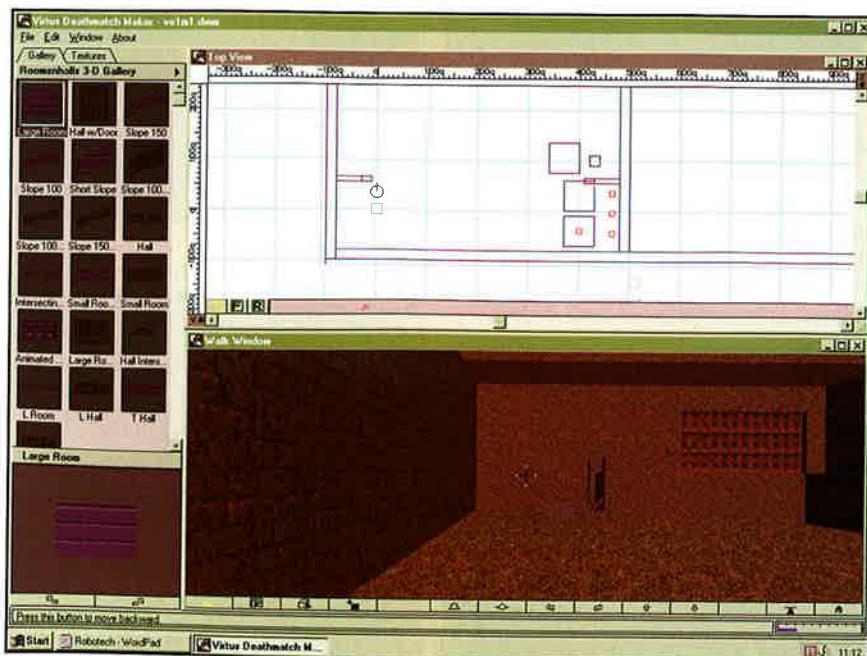
Deathmatch Maker zdecydowanie wyróżnia się spośród całej gamy podobnych mu produktów. Przede wszystkim warto podkreślić, że jest to pierwszy i jak dotąd jedyny edytor posiadający oficjalną akceptację id Software. Rozmach i poziom zaawansowania funkcji graficznych przywodzą na myśl raczej program CAD niż aplikację służącą rozrywce, jednak po pierwszym szoku, wywołanym widokiem dziesiątków opcji, przycisków, elementów sterujących, szybko przekonujemy się, że edytor jest stosunkowo prosty w obsłudze i przyjazny użytkownikowi. Firma Virtus, która jest sprawcą całego zamieszania, reklamuje Deathmatch Makera jako

program adresowany do przeciętnego gracza, który pragnie zaprojektować swój własny poziom Quake, a nie potrafi posługiwać się językiem programowania Quake C (za jego pomocą opisywane są standardowo poziomy gry). Rzeczywiście, sposób posługiwania się edytorem opiera się na technice Drag & Drop i komponowaniu sceny z gotowych elementów tak, jakbyśmy budowali zamek z klocków. Autorzy programu dostarczyli wraz z nim obszernie biblioteki takich „klocków”, podzielonych na rodzaje. Znajdziemy w nich między innymi mnóstwo gotowych elementów architektonicznych, całych budynków, statycznych przedmiotów urozmaicających scenę projektowanego etapu (stoły, ołtarze, łóżka itd.), źródeł światła (bardzo ważny element, jeżeli zapomnisz o umieszczeniu takiego źródła w jakimś pomieszczeniu będą tam panować egipskie ciemności), potworów, broni, amunicji, pułapek, tajemnych przejść i wszystko co pragnęlibyście umieścić na swoim levelu. W podobny sposób nanosimy także niewidoczne składniki konieczne w grze, takie jak miejsce startu zawodnika, czy podkład dźwiękowy towarzyszący graczowi w danym pomieszczeniu (możemy umieścić w każdej lokacji inny temat muzyczny). Oczywiście, jeżeli komuś nie wystarczą znajdujące się w bibliotekach składniki, może zaprojektować swoje własne i z nich zbudować nową bibliotekę. Jest to zadanie pracochłonne i nieco trudniejsze, ale po nabyciu pewnej praktyki każdy powinien sobie z nim poradzić. Podstawową umiejętnością, jaką należy nabyć, by móc efektywnie wykorzystywać możliwości oferowane przez Deathmatch Makera, jest

sprawne posługiwanie się rzutami trójwymiarowych obiektów na płaszczyźnie. Większość operacji graficznych najwygodniej jest wykonywać właśnie w oknie przedstawiającym rzutowany schemat (mamy do wyboru widok z góry, z przodu i z prawej strony, przełączania dokonujemy za pomocą klawiszy T, F, R znajdujących się w dolnej części okna). Niezwykle istotnym dla komfortu pracy elementem jest okno przedstawiające trójwymiarowy obraz naszego poziomu, po którym możemy się poruszać za pomocą specjalnych klawiszy sterujących i podziwiać widoki, które później będą towarzyszyć grze. Wszystkie zmiany dokonywane zarówno na schemacie któregoś z rzutów, jak i bezpośrednio na trójwymiarowym modelu (bo i taka możliwość istnieje), są natychmiast uwzględniane, dzięki czemu możemy kontrolować wygląd projektu na bieżąco. Kolejną ogromną zaletą programu jest pełne zintegrowanie z kompilatorem poziomów Quake, przez co z poziomu edytora możemy uruchamiać grę z uprzednio skompilowanym poziomem, aby natychmiast przetestować jakość naszego dzieła. Być może za pierwszym podejściem nie będzie to jeszcze rewelacja, ale po pewnym czasie będziecie mogli przenieść w świat Quake praktycznie dowolny obiekt (na przykład własną szkołę). Prawda, że to kusząca perspektywa?

CHUFU

Po prawej w głębi:
Możesz ustawić Shamblera w taki sposób, aby łatwo było w niego trafić.



Producent:

Virtus

Dystrybutor:

Virtus

tel. (001) 919 4679700

Minimalna konfiguracja:

Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

810

Cena: C



DC
DARK COLONY
WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA,
WOJENNA GRA STRATEGICZNA

KOLONIZACJA
1
WRZESNIA
KOLONIZACJA

DC
DARK COLONY

TWÓRZ. PRZEKAŻYJ. NISZCZ.

DIA DOSU i WINDOSU

DARK COLONY

WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA, WOJENNA GRA STRATEGICZNA



Edytor map pozwala na tworzenie własnych plansz dla gier wieloosobowych.

Minęło już 200 lat, odkąd pierwszy prymitywny statek wylądował na Marsie i ludzkość rozprzestrzeniła się w całym kosmosie. Odkrycie 30 nadających się do zamieszkania systemów dało ludzkości nowe możliwości rozwiązywania problemu przeludnienia i ograniczonych zasobów naturalnych. Efekty okazały się jednak katastrofalne i doprowadziły do wybuchu chciwych wojen, napędzanych roszczeniami wielkich korporacji. Na wszechświat padł cień ludobójstwa.

Witamy w ciemnej kolonii, gdzie dwa słowa „chciwość” i „siła” nie straciły nic ze swojego znaczenia i gdzie bezprawie, chytrość i siła charakteru są niezbędne, aby przeżyć. Wykorzystaj swoje zdolności dowódcze i umiejętności zarządzania zasobami przy tworzeniu i genetycznym doskonaleniu stworzeń służących Ci w walce. Przeprowadź swoją bazę przez zbrojne konflikty z obcymi i zdobądź autorytet wśród zgrai niestabilnych korporacji i ich potężnych armii.

Możesz TWORZYĆ życie...
Możesz PRZEKAZYWAĆ życie...
Czy jesteś w stanie ZNISZCZYĆ życie?



GAMETEK

Dark Colony jest znakiem handlowym Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Dystrybucja Gametek UK Limited, Hogarth House, 29-31 Shaft Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY

Odwiedź nas w <http://www.gametek.com>



Wylączna Dystrybucja w Polsce: LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa, tel. 642-81-65, 642-99-21



DC
DARK COLONY
WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA,
WOJENNA GRA STRATEGICZNA

Piąta gwiazdka

Uwaga, wszyscy miłośnicy napoju zwanego Napoleonem - tytuł nie dotyczy was, ale najnowszej części pięciogwiazdkowego cyklu SSI, czyli serii „...General”. Rozpoczęta kilka lat temu, legendarnym Panzer Generalem, seria prostych, przyjemnych strategii militarnych, z odcinka na odcinek była coraz lepsza. W Allied General (druga część) dodano możliwość gry przez E-Mail oraz dossier dowódcy, zawierające punktację za całokształt twoich dokonań. W Fantasy General zmieniono całkowicie scenerię z II Wojny Światowej na krainy fantasy, ale nie zmodyfikowano istotnie zasad gry. Rewolucyjne zmiany nastąpiły za to w kolejnej części cyklu - Star General. Walka toczyła się tam na dwóch poziomach - w kosmosie i na planetach.



Gra oferowała dużo więcej jednostek i niesamowitą grywalność, za co na całym świecie zyskiwała pochlebne recenzje. Raczej nikt nie spodziewał się, że w dziedzinie „Generalów” producent będzie w stanie wymyślić coś nowego, a tu proszę - niespodzianka. W tym numerze CDA zapowiadamy rychłą premierę Panzer General 2, całkowicie odmiennego od wszystkich poprzednich, a jakby tego było mało SSI postanowiło wcześniej uzupełnić pierwszą serię o piątą gwiazdkę (gwoili wyjaśnienia - chodzi o gwiazdki generalskie) wydając Pacific General - gierkę opartą na engine Star General, ale klimatem powracającą na pola bitew II Wojny Światowej.

Jako, że wychowałem się na pierwszych „generalach” (Panzer i Allied) i ukończyłem je wielokrotnie, dość entuzjastycznie podszedłem do pomysłu umieszczenia akcji gry z powrotem w naszym świecie. Jeszcze miłsze wrażenia dało mi zapoznanie się z rekwizytornią, jaką oferuje gra. Do naszej



dyspozycji (lub do zniszczenia przez nas) przygotowano mnóstwo jednostek, uwzględniając wszystkie państwa biorące udział w konflikcie w regionie Pacyfiku (jest nawet iracka piechota). Oczywiście największy nacisk położono na jednostki amerykańskie i japońskie. Jeśli chodzi o jednostki Stanów Zjednoczonych, to jak pamiętamy - istotną rolę podczas walk na Pacyfiku odgrywały lotniskowce. Dlatego też dość znacznie zmodyfikowano sposób ich wykorzystania w stosunku do Panzer General, gdzie lotniskowce wyłącznie uzupełniały paliwo i amunicję samolotom, ale nie mogły ich przewozić. Teraz lotniskowce niosą na swoich pokładach całe rzesze maszyn, tak myśliwców, jak i bombowców, i stały się - jak w rzeczywistości - kluczowymi jednostkami w wojnie na morzu. Utrata każdego lotniskowca jest bardzo bolesnym ciosem dla każdej strony (szczególnie zaś dla Japończyków). Znaczącą modyfikacją jest też wprowadzenie, oprócz znanej od początku zmiany pogody, również tur nocnych, podczas których tylko oddziały dysponujące odpowiednim sprzętem (jest to zaznaczone w charakterystyce oddziału) mogą brać udział w walce. W przypadku jednostek morskich (pancerniki, łodzie podwodne, lotniskowce) uwzględniono specyficzne dla tego rodzaju sprzętu trafienia krytyczne, co w znaczny sposób zwiększa realizm walki. Np. pancernik trafiony w komorę amunicyjną tonie po jednym strzale, a w kadłub można strzelać do znużenia. Niestety nie mamy na to wpływu, gdyż trafienia są wyliczane losowo.



Z mniej znaczących szczegółów: rozszerzone zostało pole widzenia, gdyż paski opcji pojawiają się dopiero wtedy, gdy najedziemy myszą na bok ekranu, miasta wreszcie nie są symbolizowane wyłącznie kupą gruzu, a teren również wygląda odrobinę realistyczniej. Wygląd jednostek nie odbiega od tego, co znamy z takich gier jak Allied General, czy równie słynnego Star General. Jedynym zarzutem, jaki mógłbym wysunąć pod adresem gry, jest fakt, że tak naprawdę Pacific General to powielony po raz kolejny znany z innych części serii schemat, w którym dokonano tylko drobnych, kosmetycznych zmian. W tym miejscu zapewne wielu czytelników zadrży z oburzenia - co ten facet wypisuje? Przecież Pacific General to prawdziwa gratka dla każdego miłośnika komputerowej strategii. To prawda. Ale nie zmienia to faktu, że Pacific General to tylko kolejna - dobra! - mutacja Panzer General, a nie nowa jakość. Wiem, że serie mają swoje prawa - ale... czuje się pewien niedosyt. Zresztą to już wszystkie wady, jakie dostrzegłem grając w Pacific General - poza tym cała gra jest wyjątkowo przyjemna. Dużo frajdy zapewnić może granie przez Internet lub sieć lokalną, a także możliwość rozegrania kampanii oboma stronami (strasznie irytowało mnie, że dwie pierwsze gry serii były w zasadzie jedną grą, tylko od różnych stron - coś jak X-Wing i Tie Fighter). Dzięki temu nie byłem zmuszony do gry Amerykańskimi Imperialistami, a mogłem dobrać im się do skóry za pomocą niezwykłej japońskiej armii. Jeśli chodzi o tę armię, to radzę zwrócić uwagę na jeden zabawny szczegół: otóż





Po lewej:
Desant na teren wroga.

japońska piechota ma możliwość ataku z siłą o cztery punkty większą od normalnej, ale z tyle samo niższym współczynnikiem obrony, a nazywa się to „Banzai”. Oczywiście są również kamikaze, którzy, atakując, faktycznie sięgają wielkie spustoszenie, ale ze względu na koszty ich wykorzystanie będzie dość ograniczone. Jeśli chodzi o dźwięk, to jest on na typowym dla strategii poziomie - ani nie razi, ani nie zachwyca (choć patent z radiem - w czasie gry dokonujemy jakby wędrówki po jego zakresach fal, łąpiąc najrozmaitsze stacje, nadające w różnych językach - jest warty zauważenia).

Ogółem Pacific General to miła niespodzianka dla wszystkich, którzy ukończyli cztery poprzednie gry i lubią okres II Wojny Światowej, a także dla tych, których przerażał stopień trudności takiego np. Thrid Reich. O ile więc każdy miłośnik serii z pewnością chętnie kupi grę, to esteci i ortodoksi zapewne będą woleli poczekać na Panzer General 2. Prywatnie jednak radziłbym zagrać choć raz, nie zwracając uwagi na usterki. Mimo wszystko warto.

LORD YABOL



Po lewej:
W grze wykorzystano dużą ilość archiwalnych kronik filmowych z miejsc, w których toczono walki.

Producent:

SSI

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 16 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x4

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena: ②

<http://www.techlandsoft.com>

TOON WORKS

to zabawa, która spodoba się każdemu dziecku! Dzieciaki będą szaleć za TOON WORKS'em, który doskonale wprowadza w świat grafiki, pozwalając tworzyć pierwsze własne arcydzieła.

TOON WORKS to program wystarczająco prosty w obsłudze dla dzieci i wystarczająco wyrafinowany by sprostać ich wyobraźni.

Dzięki temu programowi, Twoje dzieci będą tworzyć oryginalne postaci, fantastyczne plakaty, kolorowe pocztówki i wiele innych arcydzieł!

TOON WORKS, poza tym pozwala błyskawicznie wydrukować kartkę imieninową, zaproszenie, laurkę na dzień mamy, babci, z okazji świąt i wiele innych używając do tego przygotowanych przez autorów w pełni polskich szablonów

Wielki hit kinowy już w wersji płytowej !!!

BATMAN & ROBIN

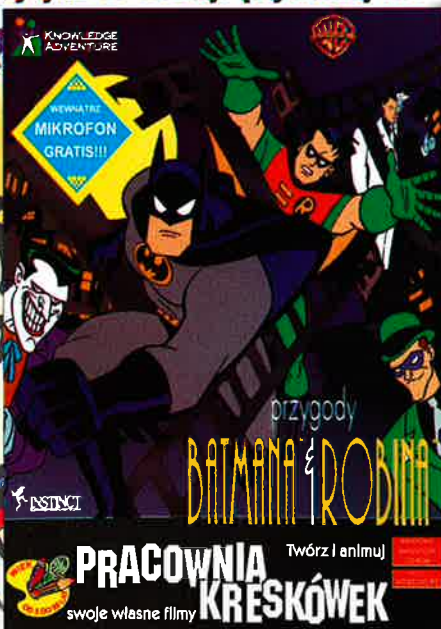
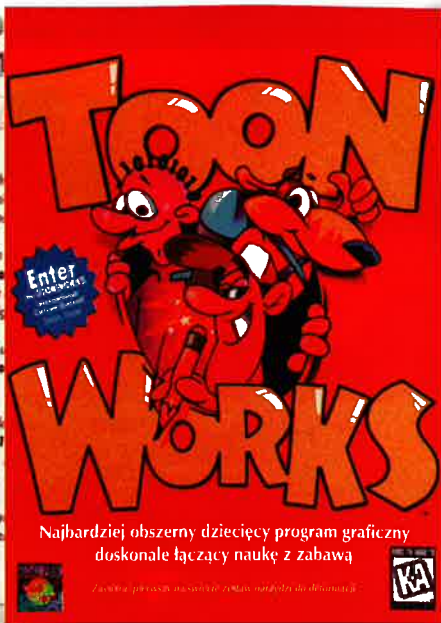
Zostan reżyserem!
To Twoje pierwsze studio telewizyjne!

Stwórz własny film animowany z Batmanem i Robinem w rolach głównych.

BATMAN & ROBIN jest największym przebojem filmowym ostatnich miesięcy.

© wiele większym przebojem jest ten program, gdyż nie jesteś już skazany na śledzenie akcji którą narzuca Ci reżyser. Tutaj sam jesteś jej reżyserem!

Stworzony film ubarwisz tematami muzycznymi, efektami dźwiękowymi i polskimi samplem mowy. Wraz z programem w pudełku znajdziesz dołączony **gratis mikrofon!!!** Dzięki mikrofonowi wszystkie dialogi bohaterów nagraasz sam po polsku! Aż wreszcie zaprosisz kolegów na Twój własny film!



TECHLAND

Zamówienia prosimy składać:
faxem: (062) 737 27 49
telefonicznie: (062) 737 27 47
(062) 737 27 48

listownie pod adresem:
TECHLAND, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice

Wielki powrót



Około trzech lat temu pojawiła się gra Little Big Adventure. Była to przygodówka z elementami zręcznościowymi, o bajecznej wręcz grafice, widzianej z różnych ujęć kamery. Po prostu palce liść. Teraz mam zaszczyt przedstawić drugą część przygód czarodzieja z krainy Twinsun. Zapewniła nam to firma Adeline Software.

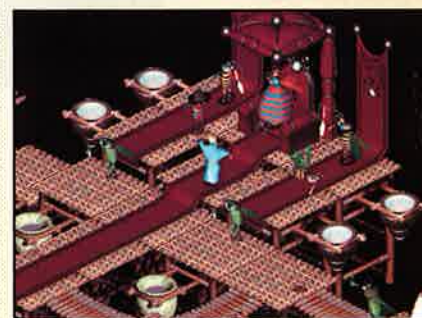
O bawiałem się, że autorzy powprowadzają zmiany, które zepsują wspaniały klimat pierwszej części. Na szczęście tak się nie stało. Gra, pod względem graficznym podobna do pierwowzoru, jeżeli to możliwe, jest jeszcze lepsza. Wspaniałe, pastelowe barwy, widok z rzutu izometrycznego, oraz (nowość!) możliwość zmiany położenia kamery, z której obserwujemy akcję. Nie widzisz bohatera, bo załania go jakieś drzewo, czy góra? Jedną z czterech dostępnych kamer z pewnością ułatwi ci życie. Ogólny wygląd nie został zmieniony, co cieszy, a jednocześnie zdumiewa - jak to możliwe, że całość nadal urzeka swym wykonaniem?

Jeżeli chodzi o oprawę dźwiękową, to uległa ona znacznej poprawie. Oprócz digitalizowanych dźwięków przygrywa nam miła uchu muzyka, której liczne



fragmenty zapisano w formie ścieżek audio. Sterownik został żywcem przeniesione z pierwszej części, co jest dość powszechnie obecnie stosowane. Miłym usprawnieniem jest klawiszologia pod jednym z klawiszy (F1), która oszczędza nam wertowania instrukcji. Można ją sobie wyświetlić nie wychodząc z gry. Rozwiązanie stawianych nam przez autorów gry problemów - w końcu to przygodówka - nagradzane jest bardzo ładnie animowanymi wstawkami.

Nasz bohater zdążył się ustakować. Jak wiemy z pierwszej części, ożenił się z blondynką imieniem Zoe, która teraz jest przy nadziei. Czasy biegania po różnych podejrzanych zakamarkach Twinsen ma już za sobą (przynajmniej on tak uważa), a



swoją błękitną tunikę i medalion oddał do muzeum. Cała historia zaczyna się pewnego deszczowego dnia, kiedy to smok Twinsena zostanie trafiony piorunem i ląduje awaryjnie na tyłach domku. Początkowo proste zadanie uleczenia skrzydlatego przyjaciela przemieni się w zawiklaną przygodę.

Wiele się zmieniło, odkąd ostatnio odwiedzaliśmy planetę Twinsena. Znikły zasieki, bunkry, oraz wywijający giwerami wojacy. Po upadku tyranii Dr Funfrocka na wyspach zapanowała błoga sielanka. Błękitne niebo, plaże, na których opalają się przedstawicielki płci pięknej, przytulne kawiarenki, mieszkańcy





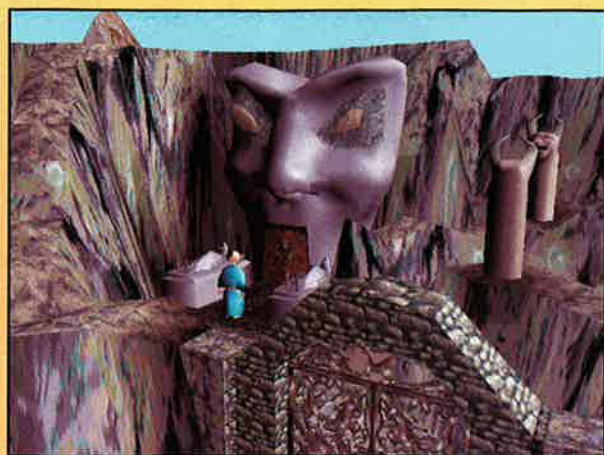
poruszający się skuterkami zatrzymującymi się z piskiem opon, gdy napatoczysz im się pod koła, oraz wiecznie słoneczna pogoda (no, może nie od początku). Mieszkańcy żyją własnym życiem - chodzą po bulwarach, łowią ryby, przesiadują w łaźni, latają na dywanach (?) lub tego popijają w barach. W przeciwieństwie do niektórych gier nie odniesiesz wrażenia, że Twinsen jest jedynym mieszkańcem w całym mieście. Gracz zaczyna podejrzewać, że coś jest nie tak. Oczywiście, przeciętny bohater ratujący regularnie świat od zagłady, nie może funkcjonować w takich warunkach, dość szybko więc autorzy gry zorganizują mu pożywkę w postaci inwazji obcej rasy (Esmerów) na rodzinną planetę Twinsuna. Obcy mają gęby brzydkie jak deklaracja podatkowa, ale udają przyjemniaczków. Jak zwykle jednak - w tego typu grach - pragną władzy nad światem, całym światem i tylko światem. W ramach dopingu z rodzimej planety zostają porwani wszyscy magowie i dzieci. I tak dalej...



Już wkrótce weterani poprzednich przygód Twinsena poczną się jak w domu (znaczy się, znowu okupacja). Oczywiście nasuwa się pytanie, czy jest to gra doskonała. Wszyscy, którzy grali w LBA, pamiętają kardynalne wpadki, jak na przykład obijanie gęby na każdej przeszkodzie, czy też - łagodnie mówiąc - mało inteligentny system zapisywania stanu gry, w którym grę można było zapisać tylko po wejściu na nowy ekran. Na szczęście obydwie te problemy w kolejnej wersji zostały usunięte. Bohater nie odnosi ran w kontakcie z byle krzesłem, a save można robić w każdym momencie.

Sam osobiście nie mogę znaleźć w tej grze wad, chociaż... jak już wspomniałem, gra od poprzedniczki różni się niewiele, więc jeśli „jedynek” ci się nie podobała, to dwójka również nie przypadnie ci do gustu (chyba, że odrzuciłeś cię niedoróbki wymienione powyżej).

Jest jeszcze jeden mały szczegół. Ludzie! Dlaczego bohater narodowy, którego



zdjęcia znajdują się w każdym domku i który zmienił ustrój polityczny z totalitarnego na starą dobrą demokrację, musi - jak pierwszy lepszy idiota - płacić za bilet na prom! Piękna jest też kwestia rektora akademii sztuk magii, w której wyznaje on, że mimo, iż Twinsen podobno(!!!) kiedyś uratował świat, to i tak musi przejść parę testów, aby dostać certyfikat maga (przecież on już jest magiem!), nie wspominając już o 120 krążkach miejscowej waluty, aby w ogóle wzięli nas pod uwagę. Szczegółem wszystkiego jest konieczność kupowania biletu wstępu do Świątyni Bu, w której wszak znajduje się marmurowy posąg naszego bohatera!

Mimo tych drobnych potknięć ideologicznych, gra się świetnie. Wysoce rozbudowana fabuła zapewni wiele godzin zabawy. Gra poprowadzi was nie tylko po całej planecie Twinsena, przyjdzie wam też zwiedzić kosmos. Zachęcam do zabawy.

PATRYK SAWICKI

Producent:
Electronics Arts
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

9/10 **Cena:**



Cienie nad Rivą



Na rynku RPG od początku roku panuje dość nieprzyjemna posucha. Być może pierwsze półrocze nie jest najlepszym okresem na premiery (nie wiem, nie znam się na marketingu), w każdym razie dla nas znaczy to tyle, że po Daggerfall nie mogliśmy pograć w nic nowego, a tylko cierpliwie wyczekiwać premiery Betrayal at Antara. Tymczasem niespodzianie ze swoją nową produkcją wszedł na rynek Sir-tech - firma wręcz kultowa, gdyż to właśnie oni odpowiadają za legendarny cykl Władcy. Gra, o której mowa, również jest kolejną częścią cyklu, a mianowicie trzecią częścią sagi: Realms of Arkania, zatytułowaną Shadows over Riva.

Dwie poprzednie części cieszyły się wśród graczy dość różnymi opiniami. Jednym podobał się rozbudowany świat gry, inni narzekali na monotonię fabuły i patologiczny wręcz system walk (to

znaczy system był sam w sobie niezły, ale jego realizacja...). Dlatego też o trzeciej części nie było zbyt głośno do czasu premiery (sam napisałem zapowiedź, ale była sukcesywnie zdejmowana). Teraz

jednak podejrzewam, że wszyscy przeciwnicy cyklu zmieniają zdanie, gdyż trzecia część, choć zachowuje pewne wady poprzednich, to jednak jest dużo lepsza. Ale od początku: akcja gry toczy się w portowym mieście Riva i jego okolicach. Swoją drogą Riva jest dość popularną nazwą w szeroko rozumianym fantasy (książki Sapkowskiego i Davida Eddingsa, gry komputerowe). Ciekawe, czy to zbieżność pomysłów? Wróćmy jednak do tematu: miastu zagrażają hordy orków, ale jakby tego było mało, pojawia się też zagrożenie wewnętrzne. Oczywiście zaradzić mu mogą tylko bohaterowie z twojej drużyny. Nie będę zdradzał fabuły, gdyż mnie ostateczne rozwiązanie wyjątkowo zaskoczyło, a ujawnienie go wcześniej popsuje przyjemność z gry, ale powiem tylko tyle, że na pewno nikt nie będzie spodziewał się takiego finału. Fabułę urozmaicają dialogi z różnymi osobami zamieszkującymi Rivę: od tych, z którymi koniecznie trzeba porozmawiać, po osoby, które nie mają do powiedzenia



nic konkretnego, a po prostu pragną podyskutować. W związku z powyższym należy wyjątkowo uważnie zapoznawać się z kwestiami wypowiedzianymi przez spotkane postacie. Czasem jedna z nich może nawet wyrazić chęć przyłączenia się do drużyny. Zagadki napotymane po drodze są dość proste, ale ich rozwiązanie wymaga zapoznania się z treścią przeprowadzonych wcześniej rozmów, więc jest to kolejny argument, aby czytać je uważnie. I to by w zasadzie było na tyle, jeżeli chodzi o fabułę.

Ważnym elementem Shadows over Riva jest grafika. Obok Thunderscape jest to chyba jedyne „drużynowe” RPG z grafiką, jak w FPP (first person perspective, czyli mówiąc po ludzku Quake). Oczywiście



możemy poruszać się we wszystkich kierunkach, spoglądać w dół i do góry itp. - dokładnie tak, jak w Daggerfall, ale tutaj tekstury są o wiele ładniejsze, a na dodatek nad wszystkim unosi się mgła, dodająca klimatu grze. Teoretycznie powinno to, poprawiając jakość grafiki, spowolnić jej działanie, ale wbrew pozorom gra działa szybciej niż Daggerfall. O napotkanych postaciach nie można powiedzieć, czy są wektorowe, czy bitmapowe, gdyż po prostu ich nie ma. Miasto to tylko ulice i domy, cmentarz to tylko nagrobki i drzewa itp. Kiedy napotkamy postać, z którą możemy porozmawiać, po prostu pokazuje się ekran z jej twarzą i wypowiedziami, natomiast w razie spotkania przeciwnika widok z 3D zmienia się na izometryczną planszę, podzieloną na kwadraty, po której spacerują wrogowie i postacie z drużyny.

I tutaj właśnie ujawnia się największy błąd w grze. O ile grafika w trybie walki, choć nie najlepsza, da się jeszcze znieść, o tyle sposób rozgrywania pojedynku do najwygodniejszych nie należy. Po pierwsze nie można wybrać sobie kolejności, w której wykonują ruchy nasze postacie. W tym momencie jeżeli np.



pierwszy rusza się wojownik, ale nie może zrobić kroku, gdyż drogę blokują mu magicy, to nie można ruszyć się magikami, a później wojownikiem. Wojownik musi odczekać do następnej tury i dopiero będzie mógł wykonać ruch. Podobny problem jest ze strzelaniem z łuku. Dlaczego elfia łuczniczka dwumetrowego wzrostu nie może strzelić nad głowę 1,5 metrowego krasnoluda? Jeżeli już jestem przy błędach, to

kolejnym - pośrednio zresztą związanym z walką - jest system czarów. Ich nazwy nic nikomu nie mówią, a przy ich ogromnej ilości trudno zorientować się, który do czego służy. Co prawda można podeprzeć się instrukcją, ale co to za satysfakcja przerywać grę żeby zaglądać do instrukcji? Jedyne, co w czarach jest odjazdowe, to teksty wypowiadane przy ich rzucaniu. Zresztą ciekawe po co aż taka kolosalna ilość czarów, skoro „zwykły gracz” używa zwykle wyłącznie kombinacji fireball + heal. O nadmiarze można mówić również w przypadku reszty rekwizytorni. W grze jest cała masa broni i zbroi, nie wspominając już o ziołach potrzebnych do sporządzania magicznych eliksirów, tyle że w przypadku uzbrojenia różnice polegają

zwykle tylko na nazwie, a jeśli chodzi o zioła to, jak w przypadku czarów, jest ich po prostu za dużo. Można to określić tylko w jeden sposób - przerost formy nad treścią.

Mimo wymienionych wad Shadows over Riva jest jednak grą dość przyjemną. Problemy związane z błędami naprawia przyjemna grafika oraz doskonała muzyka, a także rozbudowany i intrygujący scenariusz. Z pewnością nie jest to rewelacja, ale w związku z (tradycyjną zresztą) posuchą na rynku RPG pozycja ta na pewno godna jest uwagi.

LORD YABOL



Producent:
Sir-tech

Dystrybutor:
Nieznany

Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 16 MB RAM,
SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,

Cena: 710



Człowiek od dawien dawna chciał latać. Początki były bardzo nieporadne, ale to nie powstrzymało wizjonerów przed kolejnymi próbami. Tak było do roku 1903, kiedy to bracia Wright - kolejni wizjonerzy, tym razem z bardziej technicznym podejściem i odrobiną szczęścia, stworzyli pierwszy samolot, który wzbił się w powietrze. Wprawdzie jego lot nie trwał nawet minuty ale tak się to wszystko zaczęło...



wojnie zaczęły się poważne prace zarówno nad samymi silnikami jak i nad samolotami odrzutowymi. Jednymi z produujących w tej materii byli Rosjanie.

nowoczesnej i wytrzymałej konstrukcji połączonej z odpowiednią szybkością i zwrotnością. W 1982 roku rozpoczęto produkcję Su-27. Maszyny te po rozpadzie

ZaSuwamy po Krymie!

Od momentu tego wydarzenia naprawdę dużo się zmieniło. Tempo w jakim postępował rozwój samolotów na pewno zaskoczył niejednego. Już jedenaście lat po pierwszym locie, gdy samoloty były jeszcze w powijkach, zaczęła się pierwsza wojna światowa. Ktoś wpadł na genialny pomysł, żeby wykorzystać ten nowy wynalazek w wojsku. Jak wiadomo najważniejsze wynalazki świata miały (wcześniej czy później) charakter militarny (nawet komputer). Podobnie z samolotem... Parę lat później samolot stał się już istotną częścią sił zbrojnych. Znowu wojna pomogła samolotom. W 1939 roku w Niemczech wystartował pierwszy samolot odrzutowy - Heinkel He-178. I tak to się naprawdę zaczęło. Wprawdzie podczas II Wojny Światowej nie używano zbyt dużo odrzutowców (niedopracowania konstrukcyjne), ale po

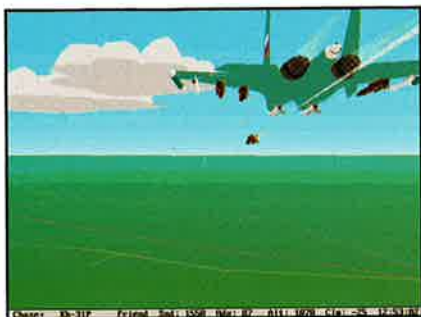
Takie nazwiska jak Paweł Osipowicz Suchoj, konstruktor samolotów oznaczanych symbolem SU, nie trzeba chyba nikomu przypominać. W 1969 rozpoczął on prace nad nowoczesnym myśliwcem przechwytyjącym, osiem lat później prototyp wzbił się w powietrze. W kwietniu 1981 Su-27 był gotów do seryjnej produkcji. Maszyna ta okazała się prawdziwą rewelacją, żaden inny ówczesny samolot nie miał tak

Związku Radzieckiego trafiły m.in. na Białoruś, i Ukrainę.

Jeśli już o Ukrainie mowa, to warto wspomnieć, że akcja gry Su-27 Flanker rozgrywa się w południowej części tego kraju, dokładnie rzecz biorąc na Półwyspie Krymskim. Powód tego jest prosty. Otóż gdzieś w okolicach 1997 roku ma się tam odbyć referendum na temat jego niepodległości. Aby zapewnić sobie

Po prawej w głębi:
Nasz uzbrojony po
zęby „wróbelek”
startuje do kolejnego
lotu bojowego.





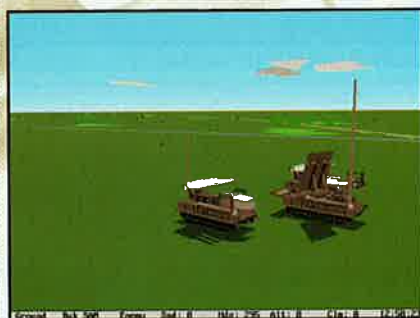
dalsze panowanie nad tym obszarem, Ukraina wysyła tam jednostki milicji, które za pomocą policyjnych pałek agitują potencjalnych wyborców do głosowania na tych, co trzeba. Dowództwo rosyjskie, niezbyt zadowolone z takiej formy agitacji i w obawie o swoją Flotę Czarnomorską, rewanżuje się wycieczką piechoty morskiej, która podczas aktywnego wypoczynku zdobywa kilka baz i lotnisk. Z czasem konflikt się zaostrza. Gracz bierze udział w nim i jest pilotem jednej ze stron. W zależności od swojego stopnia jest albo zwykłym szarym „latawcem”, albo kimś z trochę większą władzą, czyli ma swoich skrzydłowych, a w najlepszym (i najbardziej skomplikowanym wypadku) będąc generałem musi koordynować działania wielu jednostek, samemu czasem wsiadając do starego, dobrego Su-27.

Latając Su-27 mamy mnóstwo misji do wykonania. Każda z nich jest przygotowana z wielką starannością i dbałością o szczegóły. Nie szukajcie czegoś łatwego - takich misji (poza treningowymi) tu po prostu nie ma. Każda to ogromne wyzwanie zarówno dla pilota jak i maszyny. Oczywiście w programie zawarto kilka misji treningowych, które przygotowują nas w niewielkim stopniu do spełniania zadania obrońcy kraju. Piszę „w niewielkim stopniu”, bo dużą rolę w edukacji spełnia podręcznik do gry, w którym na 150

stronach zawarto same istotne informacje, bez zbędnego lania wody. Bez niego ani rusz! Gdy nie możemy sobie poradzić z jakąś misją (a zapewniam, że na początku tak będzie), można użyć edytora i wprowadzić kilka poprawek. Nie jest to już taka frajda, jak przy graniu w oryginalne misje, ale jest to bardzo dobry trening.

Nie wystraszcicie się jednak tego stopnia komplikacji. Owszem, jeśli ktoś lubi symulatory, ale tylko do pewnego stopnia, gra ta raczej nie jest dla niego (choć warto spróbować). Natomiast maniacy symulatorów będą w Su-27, pardon, siódmym niebie. Jeden z najlepszych oblatywaczy radzieckich, konsultant przy pracach nad Su-27 - Anatoly Kvochur, powiedział o tej grze, że bez prawdziwego Su-27 realnie odtworzyć lotu już nie można! Oprócz super realistycznego modelu lotu autorzy gry starali się stworzyć jak najlepszą sztuczną inteligencję. Nieźle im się to udało - komputerowi piloci, a także obsługa stanowisk naziemnych, nie dają się zmylić byle czym. A nie jest to symulator, w którym każdy problem można rozwiązać za pomocą broni pokładowej, bo ta bardzo szybko się kończy, podobnie jak życie nierozważnego pilota.

Całość okraszona jest dość dobrym dźwiękiem i grafiką. Autorzy starali się jak najdokładniej wymodelować teren



Powyżej:
Tak wygląda edytowanie, dzięki niemu możemy zdefiniować wszystkie parametry misji.

akcji, czyli okolice Krymu, a także wszelkie obiekty biorące udział w grze. Udało im się to i grafika, pomimo używania nieteksturowanych powierzchni, wygląda całkiem dobrze; szczególnie, że wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości. Chodzi to całkiem nieźle już na 486 z dobrą kartą graficzną, stąd nawet posiadacze słabszego sprzętu będą mogli się dobrze zabawić. Warto jeszcze zaznaczyć, że gra posiada opcję walki head-to-head, gdzie dwóch graczy startuje przeciwko sobie, a ląduje tylko ten lepszy.

Podsumowując: Su-27 to świetna gra, ale jej świetność docenią chyba tylko maniacy symulatorów. Posiada ona wiele zalet, takich jak np. nieduże wymagania, świetne polskie wydanie (z polską instrukcją), a także wspomniany już wielokrotnie realizm, który można niekiedy uznać też za wadę. Informuję też, że ocenę wystawiam z punktu widzenia zwykłego gracza, fanowie takich symulacji mogą śmiało dodać 1 punkt.

BEERMAN

Producent:
SSI

Dystrybutor:
Optimus BIS
tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM,
Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 740

Pierwsze starcie



Dungeon Keeper: gra - legenda, pożegnalne „dziecko” Petera Molyneux z zespołu Bullfroga łączące w sobie najlepsze elementy z dotychczasowych tytułów tej firmy. Wydaje się więc, że szykuje się hit sezonu, jednak ostatnie słowo będą mieć jak zwykle gracze. Wątpiącym i niezdecydowanym polecamy uważną lekturę naszej obszernej recenzji.

Zanim nie ujrzałam na własne oczy odpalanej gierki, to tak naprawdę nie bardzo wiedziałam, czego się spodziewać. W ciągu długich 3 lat



Po prawej:
Oto jeden ze szlachetnych bohaterów który będzie się starał obrzydzić nam życie



tworzenia „Dungeon Keepera” wciąż zmieniały się koncepcje i kształt gry. Jedyne co było pewne to to, że gracz będzie miał szansę wcielić się w Złotego Strażnika podziemia, którego zadaniem jest obrona swoich włości przez różnymi dobrymi bohaterami i szlachetnymi awanturnikami, którzy będą chcieli go pokonać. Czyli jakby klasyczna RPG tyle, że tym razem będziemy po przeciwnej stronie barykady, niż to się przyjęło.

Wbrew pozorom jest to bardzo ogólnikowy opis. Po kilkudziesięciu godzinach spędzonych przy komputerze spróbuję bardziej obrazowo przybliżyć grę. Otóż jeżeli weźmiemy engine graficzny z „Magic Carpet” (w mniejszej skali, rzucie izometrycznym i lepszym wykonaniu) i jakiegoś doomokłona, dorzucimy elementy ekonomiczno-strategiczne rodem z „Populousa”, „Megalomanii” czy „Theme Park” oraz walkę w czasie rzeczywistym z jej typową ideologią (jesteśmy najsilniejsi i wybijamy pozostałych), a wszystko to umieścimy w scenerii fantasy, to otrzymamy właśnie „Dungeon Keepera”.

Dosyć to zawiłe, ale chyba najlepiej oddaje sedno sprawy. Pierwsze moje wrażenie jest takie: gra jest dobra i ma w sobie tę iskrę, która sprawia, że naprawdę trudno się oderwać od monitora. Chociaż



trzeba przyznać, że rozgrywka jest szalenie prosta. Podobnie jak w „Warcrafcie” musimy tylko szybko się rozbudować, zapewnić stały dopływ funduszy i wyszkolić armię potworów, przy pomocy której zlikwidujemy całkowicie przeciwników. Po osiągnięciu tego celu dane królestwo dostaje się pod nasze panowanie, a my przechodzimy do podboju następnego (cała gra to właśnie zdobywanie takich wysepek-państwerek będących częścią wielkiej krainy). I mimo, że doskonale wiemy, co nas czeka w kolejnym takim levelu i że znów będziemy musieli zaczynać wszystko od zera, to nie możemy przestać. Znów chcemy poczuć tę niezdrową satysfakcję pojawiającą się w miarę wzrostu liczebności i sprawności posiadanych stwórow oraz radość, gdy nasze oddziały z taką łatwością masakrują wroga i odbierają mu ziemię. No i chcemy oczywiście zmierzyć się z ostatecznym przeciwnikiem, czyli władcą całej krainy - Avatarem.

Przyjdzie nam walczyć nie tylko z Bohaterami z powierzchni, ale także z innymi Strażnikami Lochów, którzy będą chcieli sobie przypisać nasze podboje. W późniejszych levelach dodatkową atrakcją





jest możliwość brania do niewoli i torturowania pojmanych. W najlepszym przypadku przejdą oni na naszą stronę lub wyjawiają jakieś informacje, w najgorszym umrą, przekształcając się w duchy lub szkielety i także zasilą nasze szeregi. Jeżeli chodzi o walkę, to tak jak już pisałam, jest ona prowadzona w trybie rzeczywistym. W momencie kiedy wrocie oddziały natkną się na siebie, rozpoczyna się bitwa kierowana automatycznie przez komputer. Wygra ten, którego jednostki są liczniejsze i mają wyższy level doświadczenia.

Najlepszą strategią jest posiadanie jakiś 10 dobrze wyszkolonych stworów (min. level 5) i w razie alarmu błyskawiczne przeniesienie ich Ręką Złą z podręcznej tabeli na określone miejsce na mapie. Walka odbywa się tak dynamicznie, że praktycznie nie mamy czasu na wprowadzanie jakiś zmian w jej przebiegu, co najwyżej możemy wspomagać nasze jednostki inteligentnie rzucanymi czarami i „donoszonymi” zbrojnymi posiłkami. Jeżeli wykazemy się refleksem, to możemy ratować ciężko ranne potwory, przenosząc je w bezpieczne miejsce zanim zostaną zabite. Po bitwie nasi podopieczni sami wrócą do swoich legowisk lub przerwanych obowiązków.

Istnieje także opcja opętania jednego z własnych potworów. W tym trybie oglądamy otoczenie oczami opętanego (taki Doom) i całkowicie kontrolujemy jego poczynania, czyli gdzie ma iść czy jakiej broni użyć. Teoretycznie ta opcja ma służyć lepszemu kierowaniu walką, w praktyce ma małe znaczenie. Poza tym zwalnia tempo wydarzeń. Warto ją stosować przy tzw. „zadaniach specjalnych”, o których napiszę dalej. Ciekawostką jest to, że autorzy gry uwzględnili różny sposób widzenia otoczenia w zależności od specyfiki wzroku kierowanej postaci, np. budowa oczu owadów a ludzkich czy demonich. Niestety w trybie opętania ujawnia się



Po lewej:
Wejście do naszej
wspaniałej siedziby.

jedną z niewielu wad „Dungeon Keepera”. Grafika otoczenia wygląda dobrze (ta zniekształcona perspektywa i gra światła robią wrażenie), ale widziane postaci cierpią na ostrą pikselizację i płaskość. Po wrażeniu z „Quake’a” to może razić. Jednakże rzadko potrzeba

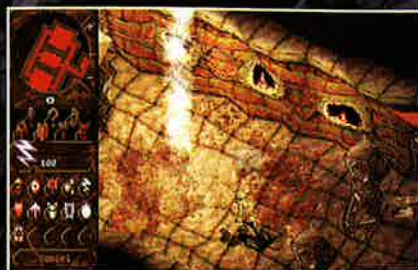
korzystania z tego
widoku w
trakcie
rozgrywki
ratuje
sytuację, a
także
pozwala



zachować wysoki
poziom grywalności.

Żeby nasza armia była
we wspaniałej
kondycji, potrzebne
jest oczywiście
odpowiednie zaplecze
gospodarcze. I tu
dochodzimy do
powiedzmy
aspektów
„ekonomicznych”

gry. Na początku danego levelu dysponujemy niewielkim skrawkiem własnego lochu (Serce Lochu, czasem pojedyncze komnaty albo przygotowane sale pod zabudowę). Jeżeli chcemy się rozwijać, musimy szybko wydrążyć w otaczającej nas ziemi nowe sale, pokryć posadzką i wybudować w nich podstawowe komnaty, no i zadbać o fundusze, eksploatując złoża złota i klejnotów. Te prace budowlano-porządkowo-wydobywcze będą wykonywać dla nas chochliki. Są to istoty słabe, ale szybkie. Nie potrzebują snu, pieniędzy ani jedzenia, tak jak inne potwory. Powołuje się je do życia zaklęciem, jednak koszt „wyprodukowania” kolejnego chochlika jest większy od poprzedniego. Przygotowane sale możemy pokryć segmentami w rodzaju komnaty (coś jak budowa w „Dune2”). Należy jednak pamiętać, że pomieszczenie jest tym wydajniejsze, im jest większe i zbliżone do kwadratu. Na początek należy jak



4 lipca Amerykanie jak zwykle obchodzili Dzień Niepodległości, tymczasem polscy gracze także mieli powód do świętowania. Była nim premiera gry „Dungeon Keeper” i to w polskiej wersji językowej. Prezentacja odbyła się w warszawskim klubie nocnym Loch (nazwa doskonale pasująca do sytuacji). Przedstawiciele komputerowej prasy „giercowej” tłumnie stawili się na miejscu, by później wiernie zrelacjonować czytelnikom atrakcje wieczoru i ewentualne sensacyjne wydarzenia. Już od progu przybywających dostojnych (chle, chle) gości witwały postacie rodem z piekła, a właściwie z „Dungeon Keepera”, co widać na dołączonym obrazku. Klub jak najbardziej zasługiwał na swoją nazwę, gdyż jego wnętrza stanowiły ceglane salki i wąskie korytarze, takie jakie właśnie można spotkać w zamkowych podziemiach.



Prezentacja Dungeon Keepera



Sprawcy polskiej wersji gry - zespół IPS wraz z przedstawicielami EA

IPS - dystrybutor gry i organizator powyższej imprezy postarał się jak najwierniej oddać atmosferę Strażnika Lochów. Poszczególnym pomieszczeniom nadano nazwy komnat z gry. Najczęściej odwiedzany był oczywiście Kurnik i Leże - źródło różnych zakąsek i napojów - oraz



Świątynia, którą było stanowisko komputerowe z „odpaloną” gierką, gdzie każdy mógł się przekonać, jak to jest być dyrektorem prężnej placówki wojenno-ekonomicznej w postaci rozległych lochów, zatrudniającej nieludzkie stwory. Tutaj reprezentujące siły diabelskiego zła.

Atmosferę grozy i tajemniczości podkreślały płynące z głośników różnego rodzaju potępienie chichoty, krzyki torturowanych i zabijanych ludzi (oraz kurcząt), a także bardziej prozaiczne odgłosy jak beknienia i pierdnięcia (sorry, ale tak było). Był to oczywiście podkład dźwiękowy z gry.

Powyższe ozdoby akustyczne przyprawiały słuchaczy o drżenie wnętrzości i to dosłownie jak i w przenośni. Powodem tego był realizm odgłosów oraz natężenie dźwięku w tak małej przestrzeni. Po degustacji natury spożywczej nadszedł czas na strawę dla duszy. Groźnie wyglądające potwory grzecznie acz stanowczo zaprosiły wszystkich do Sali Treningowej, gdzie przygotowano telebim. Po średnio długim słowie wstępnym wygłoszonym przez Grzegorza Onichimowskiego (szefa IPS) nadszedł wreszcie niecierpliwie przez wszystkich oczekiwany moment czyli prezentacja „Dungeon Keepera” z fachowym komentarzem. W roli przewodnika po tajnikach gry wystąpił niejaki Emilius, czyli zapewne doskonale znany czytelnikom Emil Leszczyński z programu Escape.

Wiele wesołości wśród słuchaczy wywołały kłopoty komentatora ze słowem „słudzy”, przyjęto to jednakże ze zrozumieniem i złożono na karb

wzruszenia doniosłością chwili. Na zakończenie części oficjalnej wystąpili jeszcze przedstawiciele Electronics Arts w osobach Judith oraz Petera. Kiedy już dokonano niezbędnych wzajemnych podziękowań i prezentacji, można było oddać się działalności czysto rozrywkowej i bawić się do białego rana, nie zważając na ewentualne konsekwencje nadużycia dostępnych napojów.



najszybciej wybudować Leże, Kurnik i ewentualnie Salę Treningową oraz Bibliotekę.

Gdy mamy już te dwa pierwsze pomieszczenia, możemy otworzyć wejście na powierzchnię. Będą nim przybywać stwory zwabione odpowiednimi typami i wielkościami komnat (np. Demon Żółciowy potrzebuje min. 25-segmentowego Kurnika) oraz bogactwem i zaciągając się na służbę. To, ile przyłączy się do nas potworów, będzie zależało od atrakcyjności naszej siedziby, gdyż nie istnieje możliwość hodowania czy kupowania jednostek. Jeżeli zbyt długo będziemy zwlekać z zabudową i otwarciem wejścia, może się okazać, że działająca gdzieś w podziemiu konkurencja przeciągnęła większość przybywających stworów na swoją stronę i nie będzie miał kto dla nas walczyć.

W miarę rozwoju naszych podziemi będziemy opracowywać nowe typy komnat, które zwabią nowe rasy potworów oraz pozwolą np. produkować pułapki. Pułapki są bardzo pomocne, jeżeli to my je stosujemy i bardzo śmiercionośne dla naszych sług, jeżeli należą do wroga (nasze jednostki nie widzą ich, dopóki w nie nie wpadną). Dobrym sposobem na likwidację pułapki jest zagrodenie do niej dostępu naszym chochlikom, a następnie przy pomocy jakiegoś wytrzymałego stwora (najlepiej z czarem leczenia) aktywować pułapkę tak długo, aż zniknie (każda ma limit „strzałów”, po wyczerpaniu którego przestaje działać i trzeba ją wymienić). Jak tylko nam się to uda, to pozostaje tylko szybko przenieść na pole z nieczynną pułapką naszego chochlika, a on przyłączy je do Lochu. Do przeprowadzenia takiej akcji doskonale przydaje się właśnie tryb opętania. Można go też wykorzystać do likwidacji kamiennej kuli - stoimy stworem w bezpiecznej odległości i strzelamy do



Po lewej:
Kolejna kraina do
zdobycia.

Na dole:
Nasi podopieczni
są prawdziwymi
smakoszami

glazu, aż się rozpadnie. Ostatecznie możemy opętany osobnikiem wędrować po całym obszarze podziemi i w ten sposób nawet dotrzeć do Serca Lochu przeciwnika bez wcześniejszego przejmowania chodników. Jest to jednak sposób czasochłonny i może zakończyć się powodzeniem tylko wtedy, gdy nasz pojedynczy kierowany stwór jest w stanie przetrwać zmasowany atak wroga na jego terytorium. Oczywiście zniszczenie Serca Lochu jest jednoznaczne z pokonaniem konkurenta lub naszą klęską, jeżeli to nasze Serce zostanie zniszczone:

Jeszcze kilka porad. Skarbiec najlepiej budować na polach po wydobytym złocie. Bardziej opłaca się eksploatacja klejnotów - trwa to trochę dłużej niż wydobywanie złota, ale zasoby nie wyczerpują się, a nie ma nic gorszego niż nagły brak gotówki. Dobrze jest mieć przynajmniej 10 chochlików, z czego połowa wydobywa

złote, reszta zaś prowadzi prace budowlane i porządkowe. Warto nieco podszkolić chochliki: na 3 levelu uzyskują umiejętność przyspieszenia, a na 10 teleportację. Każdą wolną chwilę i złoto należy wykorzystywać na trening własnych jednostek. Ważne jest strategiczne rozmieszczenie posterunków z silną obsadą i pułapek np. przed mocnymi drzwiami w wąskich korytarzach. Musimy pamiętać, że określone rasy potworów nie znoszą się (pajaki i muchy czy wampiry i magowie) i by zapobiec wewnętrznym walkom, należy odizolować ich Leża oraz ograniczyć możliwość spotkań. •Jeśli opłacane stwory zaczną się buntować i dezertować. W takich przypadkach lepiej zamiast więzienia i tortur (to też przynosi pewne korzyści, ale na krótką metę) zastosować drobną łapówkę w złocie i problem z głowy.

Grywalność „Dungeon Keepera” jest duża, chociaż przydałoby się kilka poprawek. Doskonałym pomysłem jest podręczny panel stworów (jakiś, ile, co robią) szkoda tylko, że nie ma na nim całkowitych charakterystyk jednostek, takich jak level, ile brakuje do następnego, umiejętności i uzbrojenie. Owszem możemy dokładnie przyjrzeć się tym pozycjom przy pomocy opcji Przeglądania. Jednak przeglądanie 50-ciu jednostek jednej za drugą jest męczące, poza tym nadmierna szybkość przemieszczania się niektórych stworów dodatkowo utrudnia całą operację. Podobny problem jest z rzucaniem czarów. Sytuacja w czasie walki zmienia się błyskawicznie, tak że często nie zdążymy szybko i dokładnie wycelować w określoną postać, co może oznaczać jej stratę. Najbardziej denerwowała mnie niesubordynacja much i chochlików. Jednostki te z zasady patrolują nowe obszary, lecz... na własną rękę. Często zdarzało się, że zapędzały się do centrum

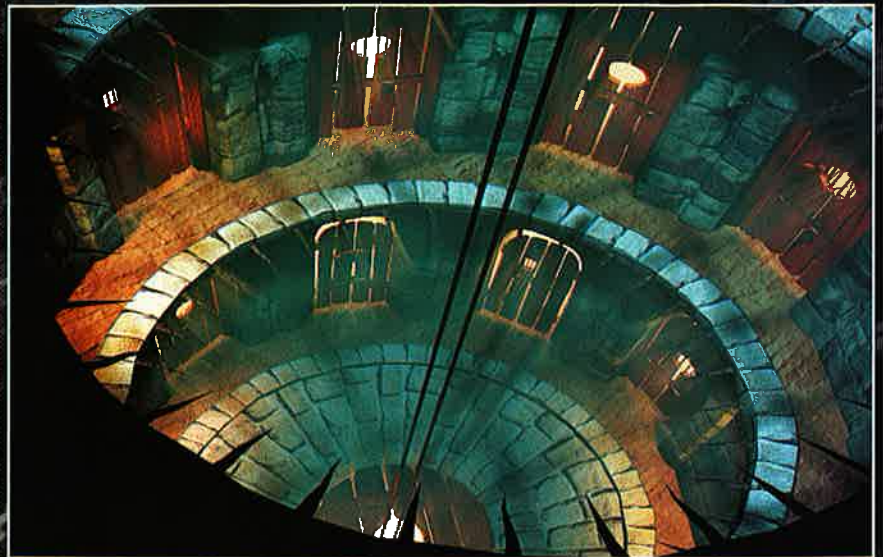




wrogiej siedziby i tam bezsensownie ginęły w potyczkach czy pułapkach. Takie włazienie na teren przeciwnika wywoływało zbrojny odwet i to często w sytuacji, kiedy nasze siły były zbyt słabe. Próba uwięzienia takiego nadgorliwego sługi powodowała wzrost niezadowolenia i w końcu dezercję. Pewnym rozwiązaniem jest umieszczenie zamkniętych drzwi tam, gdzie nie chcemy, by nasi podopieczni laziali, nie zawsze jednak jest to możliwe. Przeciwnik komputerowy jak na mój gust jest za mało inteligentny i postępuje bardzo schematycznie. Wystarczy na początku levelu „szybki start” i już zyskujemy miazdzącą przewagę, którą bez większego trudu można utrzymać (jestem w 19 levelu i do tej pory tylko dwa sprawiły mi większą trudność).

Pewnym urozmaicheniem jest znajdowanie różnych skarbów przy penetracji nieznanymi terenami. Mogą to być czary wskrzeszenia czy przeniesienia stwora do następnej misji (bardzo przydatne w 9 levelu), ukryte światy, złoto, a także nowe komnaty czy potwory np. Rogacz.

Na dole:
Partyka
rozbiętego pokera
w romantycznej
atmosferze



Najczęściej, żeby zdobyć te „premie”, musimy pogłówkować. Gra nabiera nowego wymiaru, gdy naszym przeciwnikiem jest inny Gracz, bo wtedy nie wystarczą oklepne posunięcia, a nasz „żywy” rywal na pewno nie dam nam czasu na rozwój, tak jak czyni to komputer.

Na zakończenie parę słów o technicznym wykonaniu „Dungeon Keepera”. Grafika jest na poziomie, chociaż nie rzuca na kolana. Zresztą sami twórcy gry przyznają się, że styl graficzny niewiele różni się od tego, co stworzono na początku prac nad DK, poprawki dotyczyły głównie różnych pomysłów rozgrywki i współdziałania wszystkich elementów (np. w ostatniej chwili wprowadzono Koszary). Wyśmienicie za to prezentują się efekty dźwiękowe i muzyka. Muszę przyznać, że zaskoczyła mnie różnorodność prezentowanych stylów muzycznych. Raz jest to coś z pogranicza metalu, a kiedy indziej oprawa godna thrilleru. W grze prawie nie ma animowanych filmików. Intro jest bardzo dynamiczne i nie przeszkadza w nim brak kwestii mówionych. Gesty i muzyka (cool!) ułatwiają sprawę. Szkoda tylko, że

wrażenie psuje pojawiająca się pikselizacja - zapewne efekt uboczny przekształcania z pierwotnego trybu VGA w SVGA. Obsługa interfejsu jest tak szalenie prosta, że przez kilka pierwszych leveli w ogóle nie zaglądałam do instrukcji. W rozgrywce wspomaga nas komputerowy podpowiadacz, który sugeruje kolejne posunięcia i informuje o wszelkich zmianach i wydarzeniach.

Naprawdę bardzo, bardzo duże brawa należą się zespołowi przygotowującemu polską lokalizację. Wszystkie pojawiające się teksty na ekranie są przetłumaczone w sposób doskonale oddający mroczny sarkazm i humor oryginału. Nie poprzestano tylko na słowie pisanym. Teraz możemy oprócz ryków potworów słuchać różnych komentarzy fachowo wygłaszanych przez polskiego lektora, przy czym tekst ten jest naprawdę odegrany, a nie tylko mówiony. Od razu oczami wyobraźni widzimy wstrętnego sługusa jak składa raport swemu Mrocznemu Władczy. Wszystkich, którym przypadł do gustu „Dungeon Keeper”, a jeszcze go nie mają zapraszam do wzięcia udziału w konkursie sponsorowanym przez IPS, w którym główną nagrodą jest egzemplarz gry.

MAGPIE



Producent:

Bullfrog, Electronic Arts

Dystrybutor:

IPS Computer Group

tel. (022) 6422766

Minimalna konfiguracja:

486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

840

Cena:

60

Wrzesień 1997

Szczelina ciemności

W czerwcowym CDA potraktowaliśmy Czytelników kawałkiem świeżo upieczonej bijatyki rodem z Silmaris. Mowa oczywiście o szeroko reklamowanym Time Warriors. Giera, mimo że efektowna, okazała się średnio zajmująca. Nienaturalne, jakieś takie nieprawdopodobne techniki np. Iz-Balla; dziwne proporcje broni i „wojów” (wystarczy spojrzeć na Yrwena), i kilka innych wad, to powody dla których raczej nie sięgnę już po Time Warriors (na mojej skali max. 5 punktów). Zupełnie inne odczucia miałem po gorącej sesji z Dark Rift. Kolejna podróbka Toshindena - pomyślałem w pierwszej chwili. Na szczęście miło się rozczarowałem...

Gdy zapadniecie się w barbarzyński świat Dark Rift, oszołomią Was niesamowite kawałki trzaskającego bo wybałuszonych oczach intra (podobne przeżycia towarzyszyły mi, gdy zobaczyłem intro w XS). Każda postać ma swoją „historię”, która nierozdzielnie łączy się ze „straszliwe” skomplikowanym (jak na bijatyki) story. Na początek powinniście jedynie wiedzieć, że nici Losu i Historii, które opłoty naszych wojowników, giną w pomroce dziejów, kiedy wszechświat nie miał jeszcze kształtu i nie uciskał go bezwzględny czas... Wówczas powstał również Pierwszy Element, skupiający w sobie niewyobrażalną moc. Potęga „kryształu”, pierwotna siła nie mająca wyrazu ani formy, może zostać wykorzystana do siania zła lub dobra, decyduje o tym jedynie jej posiadacz...

O niezwykle trofeum walczy ośmiu bohaterów. Jeżeli będziecie odpowiedni zdesperowani, ujrzycie również dwóch „ukrytych” wojowników. Każdy z nich dysponuje oczywiście zestawem szaleńca skutecznych technik, oraz paletą „śmiertelnych” combosów (do 8 uderzeń „pod rząd”). 60 klatek na sekundę, SVGA, cieniowanie Gorauda, światłocienie i wszechobecne 3D, to suche terminy, które nijak nie mają się do przeżyć, które serwuje nam giera. Ostatnio raz miałem podobne odczucia, zagrywając się w Virtua Fighter. Mimo, że w DR możemy zapomnieć o „realności”, mamy te same smaczki perfekcyjnych, niepowtarzalnych ciosów. Zenmuron, Aaron, Demonica, Gore, Morphix. Może zdarzyć się, że szpada skrzyżuje się z karabinem maszynowym zaopatrzoną w



wielgąsiń bagnet. Innym razem potężny topór w łapach Gore zaświszczy nad uchem Morphixa (jeżeli pamiętacie „metalowego człowieka” z Terminatora II, to macie Morphixa) Zakuta w czarną stal Eye dźwierz w dłoni „światlny miecz” (mistrzynie szermierki, przyjmuje nawet charakterystyczną postawę). Musisz na nią bardzo uważać, jeżeli grasz większym (znaczy wolniejszym!) przeciwnikiem. Pancerze, hełmy, tarcze, odbijają refleksy migających zimnym błyskiem wypolerowanych mieczy. Grafikom należy się ukłon do samej ziemi. Oczywiście konsolowcy będą mieli znacznie większą uciechę (Nintendo 64), jednak nawet to,



co zobaczyłem na moim Pentium 100, 16 MB RAM mogło w niektórych momentach powalić na kolana.

Cena za odjazdowe widoczki jest jednak dość wysoka.

Lepiej przygotujcie nowe torebki stawowe, ponieważ paluszki będą musiały poruszać się po 12 przyciskach klawiatury. Jedynym wyjściem z sytuacji jest załączenie joja. Cyberpunkowy klimat przechodzi raptownie w czyste fantasy, wystarczy poobserwować wojowników i scenerie. Te ostatnie zmieniają się w zależności od przeciwnika z którym się zmierzmy. Wizualnie prezentują się równie dobrze jak te z Time Warriors. Oczywiście nastrój każdej



lokacji buduje również dobra, ciekawa muzyka. Obrazu dopełniają perfekcyjne w moim przekonaniu sample. W zależności od tego w jaki sposób uderzą o siebie miecze (lub insze żelastwo) dźwięk jest także odmienny. Dodajcie do tego posapywania i okrzyki wojowników, a będziecie mieli klimacik, jakiego nie powstydzono by się pod Grunwaldem.

I jeszcze jeden słodki drobiazg. Wybierając dwóch identycznych zawodników, oprócz tradycyjnej zmiany koloru portek, itd. nasi bohaterowie będą się również różnić innymi szczegółami. Jest ich tak dużo (inny kształt broni, dodatkowe pancerze, itd.), że zabójcy wyglądają zupełnie odmiennie. Za ten pomysł należy się chłopakom z Kronos duże piwo, chciałem powiedzieć plus. Szkoda gadać, jeżeli podobał Wam się Toshinden, a Virtua F. był objawieniem, Dark Rift będzie waszym faworytem. Ta giera jest po prostu bardzo dobra.

INQUISITOR



Producent:

Kronos Digital Entertainment INC.

Dystrybutor:

VIC Tokai INC.

tel. (001) 310 3268880

Minimalna konfiguracja:

Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

810

Cena:

Urrraaa!



Krótko i szybko: przed nami kolejny RTS. Gra posiada parę rzeczy wartych uwagi, więc... do dzieła! Zaczniemy od tej najmniej ważnej (z punktu widzenia gracza) cechy. Miejsce produkcji - Rosja. Nasi słowiańscy bracia wyraźnie rozpoczęli ofensywę i od paru miesięcy przeżywamy małą inwazję lepszych czy gorszych, (ale zwykle całkiem przyzwoitych) gier autorstwa rosyjskich programistów. Zapoznajmy się z ich najnowszym dziełem, o nazwie Counter Action - a właściwie Kontrofensywa, ponieważ gra zostanie całkowicie spolszczona.

Od razu znajdujemy drugi element, który wyróżnia ją od masy innych RTS-ów. A jest nim osadzenie akcji w historycznych realiach. Akcja typowych gier RTS rozgrywa się zwykle w fikcyjnych światach, tak fantasy (np. Warcraft), jak i hard-sf (Dune, KKnD). Wprawdzie w kilku z nich akcja toczy się w - mniej więcej - naszych czasach (choćby Red Alert), ale traktowane jest to bardzo umownie. Tymczasem Kontrofensywa dzieje się w precyzyjnie określonym czasie (lata 1941-1944) i miejscu - na obszarze szeroko pojętego ZSRR. Z tego wynikają założenia fabuły: grając (do wyboru) Rosjanami lub Niemcami, musimy w szeregu misji (w zależności od strony): albo przeć desperacko do przodu, albo równie desperacko stawiać opór napastnikowi. A tak gdzieś w okolicy 7-8 misji sytuacja odwraca się dokładnie o 180 stopni. Misji jest zaś po 14 „na łebka” i nie ma możliwości wyboru - tylko przejście kolejnej misji owocuje dostępem do następnej.

Co daje RTSowi umieszczenie go w określonych realiach historycznych? Z jednej strony ogranicza fantazję scenarzystów, dotyczącą np. występującego w grze uzbrojenia i zachodzących w czasie rozgrywki

wydarzeń, z drugiej jednak strony pozwala na dużo większą identyfikację gracza z tym, co aktualnie dzieje się na ekranie. Np. mnie znacznie bardziej satysfakcjonuje obrona Stalingradu, niż powiedzmy miasta Ieeo w krainie Gnrghl. A jak to wygląda w praktyce? Zaczniemy od uzbrojenia. Wiadomo, że w takiej grze nie ma szans, by choć w przybliżeniu oddać mnogość rodzajów broni występujących podczas II wojny. No cóż, skoro tylko jeden z niemieckich czołgów występował w około 15 podstawowych wersjach (wśród których występowały najrozmaitsze mutacje), to wiadomo było, że musiała tu zadziałać ostra (moim zdaniem nawet za ostra) selekcja. Stąd mamy tylko po jednym typie czołgów lekkich i średnich. Niemcy dodatkowo dysponują ciężkimi Tygrysami. Do tego mamy po jednym typie działa samobieżnego. Artyleria to armaty (przeciwlotnicze i przeciwpancerne) i ciężkie haubice (włącznie z działami okrętowymi, zamontowanymi w pancernych kopułach na lądzie). Rosjanie



używają ponadto swoich słynnych Katuszy. Są też w puli samochody pancerne, transportery opancerzone (tylko Niemcy), motocykle (jw.), piechota, ciężarówki do przewozu żołnierzy oraz wieżyczki z cekaemami. Tu też ograniczamy się do jednego rodzaju oddziału w obrębie danego gatunku. Praktycznie nieobecna jest marynarka wojenna, a niedostępne bezpośrednio lotnictwo działa na zasadzie „pokaż gdzie przywalić, a my martwimy się o resztę”.

Nie ma też naturalnie mowy o jakimkolwiek ścisłym odtworzeniu przebiegu autentycznych wydarzeń. Powiedzmy, że przebieg misji to swobodna improwizacja wokół historycznych faktów. No ale to RTS, rozgrywany na poziomie batalionu, więc takie uproszczenia są nieuniknione. Same misje, mimo iż wszystkie skonstruowane są wedle zbliżonych założeń (zdobądź, utrzyмай, powstrzymaj) są emocjonujące - m.in. dlatego, że na ekranie zwykle mamy po kilkadziesiąt jednostek po obu stronach. Nie pamiętam, by w jakimkolwiek innym RTS-ie występowała taka koncentracja sił!



Jak więc to skutecznie kontrolować? Na szczęście nie jest tak źle. Raz, że duży obszar pola walki uniemożliwia natychmiastowy kontakt wszystkich występujących w misji jednostek. Dwa, że oddziały potrafią (od biedy) działać samodzielnie. Trzy, że sterowanie zredukowano do funkcji: „idź do” i „atakuj”. Do tego dochodzi możliwość załadowywania i rozładowywania piechoty na samochody i transportery, a także prowadzenie ognia (w tym zaporowego) przez artylerię. Możemy też ułatwić sobie życie, tworząc grupy składające się z praktycznie dowolnej ilości oddziałów; można nawet zmusić komputer do zapamiętania do 10 takich grup, wywoływanych potem z klawiatury (możemy im też wydawać rozkazy za pomocą skrótów klawiszowych). Stąd przełączanie się na kolejne oddziały i wydanie im poleceń nie zajmuje nam dużo czasu.

Nieźle i logicznie rozwiązano sprawę „fog of war”. Mapa jest całkowicie odsłonięta, ale widzisz na niej tylko to, co widzą twoi żołnierze. Często więc wydaje się, że masy jednostek wroga wynurzają się wręcz z niebytu, tuż przed naszym nosem. Dlatego zwracam wam uwagę, że bardzo ważne jest np. ustawienie dział - tzn. nakierowanie luf w kierunku, z którego powinien pojawić się wróg oraz wysyłanie zwiadowców.

W przeciwieństwie do większości RTSów, w Kontrofensywie całkowicie zrezygnowano z wątku ekonomicznego. Nic więc nie wydobywamy, nie magazynujemy, nic nie produkujemy. Hm... trochę mi szkoda możliwości, jakie dawał samodzielnie nadzorowany rozwój technologiczny - czasem udawało się znacznie wyprzedzić pod tym względem wroga i zaskoczyć go nową bronią. Tutaj nic z tego. Gdy tylko dostaniesz nowe bombowce - oni otrzymają ulepszone działa p-lot. Jak dorobisz się T-34 - Niemcy mają już Pantery, itp.

Patrząc na audio-wizualną stronę Kontrofensywy, jestem ogólnie mile zaskoczony. Grafika SVGA - no, nie powala, ale jak najbardziej trzyma dobry



poziom; jest ona porównywalna z C&C Gold. Wprawdzie rosyjska piechota zbytnio wtapia się w identyczny koloru lasy i łąki, ale można to przełknąć. Cut-scenki - nieźle, choć tu widać jednak spory dystans do np. Warcraft 2. Dźwięk - mamy wprawdzie 8 tematów, ale tu mam duże zastrzeżenia. Po pierwsze: muzyk prezentuje raczej kiepski poziom. Po drugie: jakość techniczna utworów jest co najwyżej średnia. Po trzecie: skoro już robimy historyczny RTS, to czemu muzyka jest absolutnie ahistoryczna? Zamiast jakiegoś pop-techno, dużo lepiej by brzmiały autentyczne marsze wojskowe z czasów II wojny. „Wstawaj strona ogromna, wstawaj na smiertny boj” - kojarzycie tę sieriozną pieśń? W sam raz do obrony Stalingradu. Lub chociaż Międzynarodówka - też byłby

nieźły klimacik... Wymieńmy jeszcze inne poważniejsze niedociągnięcia Kontrofensywy. Główna wada: nie ma możliwości gry w sieci - a to przecież największa radocha przy grach RTS! Ponadto ostrzegam: po wczytaniu save'a ZAWSZE startujecie... od początku aktualnie prowadzonej misji.

Podsumowanie: Kontrofensywa to raczej średnia, ale sympatyczna gra z tzw. przeżytkami. Tak naprawdę, to nie ma w niej nic, co mogłoby sprawić, że pozostałaby długo w naszej zbiorowej pamięci, ale jej zakup na pewno nie będzie błędem. Otrzymacie bowiem dobry i solidny produkt, do którego z chęcią będziecie po jakimś czasie wracali. No to - za Stalina, za rodzinu... Urrraaaa!!!

MAC ABRA



Producent:
Nashi Igr/Mindscape
Dystrybutor:
Optimus BIS
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486DX2/66, 8 MB RAM, Windows
95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows
640
Cena: 1

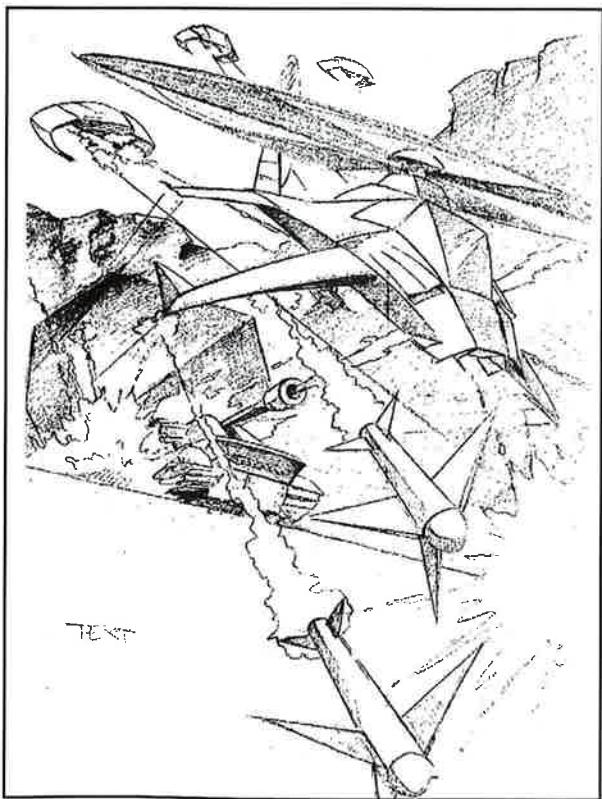
Ekstremalny Atak

W styczniowym numerze CDA zapowiadaliśmy premierę nowego przeboju z Blue Byte o sugestywnej nazwie Extreme Assault. Jeżeli nie pamiętacie, Wasze zadanie polega na pracowitym usuwaniu z drogi zabójczego Sioux AH-23 hord nienawistnych oddziałów Obcych...

Po prawej w głębi:
T1 Battle Tank
w całej okazałości.

Gdy uruchomiłem grę, odniosłem w pierwszej chwili wrażenie, że Extreme Assault jest tradycyjnym symulatorem lotu. Niepotrzebnie jednak zabrałem się do upychania pudełka z EA pomiędzy F-22 Lightning II i Comanche 3. Po gruntownych testach umieściłem grę w towarzystwie Blam! Machinehead i Scorched Planet i myślę, że jest to miejsce w sam raz dla dziecka Blue Byte.

Mimo takiego „negatywnego” zaszeregowania, gra jest wyjątkowa. Nie da się ukryć, że mamy tu do czynienia ze strzelaniną, z drugiej zaś strony



„wątki strategiczne” czynią z EA dzieło, które może się spodobać zarówno Pogromcy Enforcerów, jak i zatwardziałemu „symulantowi”.

Cóż, jestem przekonany, że każdy, kto uruchomi grę, zaduma się przez chwilę nad perfekcyjnym wyglądem Siouxa.



Zgrabny i groźny, przypomina raczej rekina, któremu ktoś doczepił skrzydełka. Maskujące czernie i zgniozłone smugi dodają tej maszynie przyszłości złowrogiemu i niepowtarzalnego wyglądu. Jeżeli pacniecie sobie na zestaw klawiszy (od 1 do 9), będziecie mieli okazję obejrzeć maszynę z wielu ujęć. Moje oczęta zakreśliły się o 360 stopni, razem z rotorem śmigłowca. Pod skrzydłami waży wiszą sobie nieśmiało Guided Missiles. Nie jest to zresztą najstraszniejsza broń, jakiej możemy użyć. Tak się składa, że Obcy to bardzo żywotne bio-mechaniczne konstrukcje (o czym za chwilę). A więc oprócz niemalże „standardowych” Laser Cannon, czy Razor Gun (zgodnie z nazwą: podrzyna gardelka), mamy również fantastyczne Fire Flash, który jest równie widowiskowy, jak skuteczny (wyobraźcie sobie trzy potężne żółte błyskawice, które skupiają się na zdumionej antenie Obcego). Jeżeli jednak lubicie totalną destrukcję, skorzystacie zapewne z niezwykle praktycznych i ekonomicznych bomb atomowych (jest ich niestety bardzo mało, np. na poziomie Easy - tylko dwie w całej grze).

Jak wspominałem, ze skutecznością ściga się widowiskowość. Smugi niebieskiego ognia z lasera, czy delikatna mgiełka po „wypuszczeniu” Smart Bombs, dodają smaku zabawie. Nasz helikopter prowadzi się dość łatwo, jednak niezbędna jest pewna wprawa. Kokpit wyposażono standardowo w radar, wskaźnik siły

osłon, pulpit z bronią. Mamy również system celowniczy (określanie pojedynczego celu lub błyskawiczne „przełączanie” między celami). Nie jest tego może zbyt dużo, ale i tak będziecie żałowali, że macie tylko dziesięć palców, ponieważ celownik nie jest automatyczny, a przecież musimy wciąż korygować wysokość lotu (by uniknąć wrogich rakiet) oraz manewrować w ograniczonej zazwyczaj przestrzeni powietrznej. Wiropłat to nie wszystko, dla twardzieli pozostaje T1 Battle tank, maszyna, o której Janek i jego pancerni śniliby po nocach. Moim skromnym zdaniem nie jest co prawda tak wszechstronny jak helikopter, jednak miło sobie, po serii powietrznych misji, skosić kilkudziesięciu naiwniaków potężnym wygarnięciem z lufy o średnicy rzędu 120 mm.

Mimo „kosmicznego” pomysłu gry, czyli inwazji wrogich istot, autorzy nie przesadzili z tworzeniem fantastycznych, nieprawdopodobnych struktur. W zasadzie oprócz kilku wyjątków, będziemy się potykać ze swojskimi oddziałami latającego i naziemnego „żelastwa





wojskowego". Mamy tutaj wierne odbicia naszego Siouxa (kolorki są tylko inne), myśliwce (coś a'la F-117), opancerzone pojazdy bojowe, czołgi, ciężarówki, działa przeciwlotnicze, itd. Jeszcze trochę dziwnych metalowych tworów. Jakies pajakopodobne, silnie opancerzone konstrukcje, rotujące, otwierające się z falą ognia kule, „spodki”, czy przypominające nieco Tie-Fightera odrzutowce. Wszystko to oczekuje na nas w wielu kolejnych misjach, które są bodajże najmocniejszą stroną gry. Zamiast rozkazu w postaci suchego tekstu, w plan każdej misji wprowadza nas specjalny film, gdzie obejrzymy sobie określone cele, usłyszymy i przeczytamy o założeniach i taktyce.

Początkowe zadania będą polegały na zniszczeniu silnie bronionych baz, tuneli, unieszkodliwieniu konwoju (osłanianego przez helikoptery), wyswobodzeniu i ewakuacji naukowców. Stopniowo poprzeczka podnosi się powyżej naszych umiejętności tak, iż na przebrnięcie gry będziemy potrzebowali bardzo wiele czasu. Jeżeli jednak chcecie zobaczyć wszystkie misje, nie grajcie z poziomu Easy, straciecie wówczas sześć misji w dwóch dużych etapach (wszystkie są dostępne jedynie na poziomie Difficult i Extreme). Lepiej więc pomęczyć się, aby później móc zniszczyć wrogą bazę, gdzieś

na jednej z wysp Pacyfiku lub zetrzeć się z przeciwnikiem w innej, jeszcze efektowniejszej scenerii.

Oprócz klasycznych scenariuszy, o których wspominałem, zabawę urozmaica jeszcze kilkanaście etapów rozgrywających się w olbrzymich bazach obcych, miastach, czy etapach morskich, gdzie startujemy z lotniskowca. Będziecie mogli również zobaczyć jak helikopter radzi sobie w różnych strefach klimatycznych. Graficy wykonali kawał dobrej roboty, z przyjemnością zanurzyć się w mrocznych, pełnych min, ukrytych pól siłowych, obcych bazach (ach te 3D 640x480 Hi-Color!). Pomysłowe, naprawdę przemyślane zadania, które czekają na Was w megahangarach, w moim odczuciu nie odbiegają wiele od misji, które oferują nam „zawodowe” symulatory. Oczywiście pokonanie wrogów i trudności jest o wiele łatwiejsze, gdy nie musimy martwić się stanem paliwa, czy przypadkowym kontaktem ze ścianą, dobrze jednak, że wreszcie doczekaliśmy się ciekawych zadań w produkcjach, które przynależą raczej do towarzystwa, gdzie pierwsze skrzypce gra Quake. Słowa płyną, a miejsca coraz mniej... Muszę jeszcze wspomnieć o dwóch niezwykle istotnych rzeczach.

Pierwsza to: musiik! - jak to mówił jeden mój przyjaciel z francuskim akcentem (brakowało mu górnej jedyki). W radiu słychać jakieś trzaski, nie regulujcie jednak głośników, takie „bajery” to standard w Extreme Assault. Sampli jest mnóstwo, np. charakterystyczny dźwięk rotora jest w kilku tonacjach i częstotliwości. Od muzyczki „serce rośnie” i aż chce się krzyknąć: „Ach! Życie ci moje życie, jakieś ty pikne!”.



U góry:
To tym ludziom
zawdzięczacie
możliwość gry
w „Extreme Assault”

Aby docenić należycie wartość Extreme Assault, należy „zapuć” grę w trybie multiplayer. Niebieskie Bajty zatroszczyły się o to, aby zabawę uczynić maksymalnie przyjemną i urozmaiconą. Czekają na Was mnóstwo opcji (Twoje wiadomości mogą być wymawiane męskim lub damskim głosem, decydujemy się na radar, osłonę - czy bez, cztery rodzaje scenerii itd, itd.). Prawdziwy rodzynek pozostawiłem na koniec. W zależności od upodobania, możemy grać jako pilot „Siouxa” lub samobójca w czołgu (cytat „Z Pamiętnika Przegranego” - jeżeli jesteś początkującym, zostaw „tanka” w spokoju!).

Extreme Assault powinien Wam się podobać. Jak dla mnie - jest po prostu super. Ciekawa „smażalnia” ze szczyptą pomysłów zaczerpniętych z symulatorów to kąsek, któremu niepodobna się oprzeć...

CZARNY IWAN



Producent:

Blue Byte

Dystrybutor:

CD Projekt

tel. (022) 250703

Minimalna konfiguracja:

486, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 1

Kij i marchewka

Jeżeli w grach komputerowych przede wszystkim pociąga Cię przemoc, hektolitry rozlewanej na ekranie krwi, bezlitosna masakra, to daj sobie spokój - Creatures to program nie dla Ciebie. Tutaj trzeba wykazać przede wszystkim ogromny talent wychowawczy, zdolność przewidywania rozmaitych sytuacji, umiejętność kontrolowania procesów biologicznych i psychologicznych, intuicję i cierpliwość. Gwarantuję, że na dłuższą metę jest to o wiele ciekawsze od naciskania spustu z częstotliwością trzepotania skrzydełek znerwicowanego komara.

CO?

Pomysł jest naprawdę świetny - wprowadzić znajomo nam wygląda (Oddbalz, Dogz, itp.), jednak nigdy jeszcze nie wykorzystany na podobną skalę. Chodzi o to, by w czeluściach komputera wyhodować ŻYWE (one naprawdę żyją własnym życiem) stworki, które reagują na bodźce pochodzące z otaczającego je świata, uczą się, mają własną osobowość, charakter, inteligencję. Dzięki Creatures masz okazję stać się prawdziwym ojcem dla swoich podopiecznych - kiedy trzeba słodkim jak miód, a gdy wymagają tego okoliczności, surowym i stanowczym. Podstawową techniką wychowawczą w grze jest bowiem znana od wieków i niejednokrotnie sprawdzona metoda kija i marchewki. Użyłem przed chwilą terminu "gra" w odniesieniu do Creatures, jednak nie oddaje on w pełni istoty zjawiska - być może lepszym określeniem byłoby hobby, pasja czy sposób na życie (wystarczy wspomnieć, że wyhodowane przez siebie stworki można nawet sprzedawać za pośrednictwem internetu). Podziw budzi również potężna technologia wykorzystana w programie. Nie po raz pierwszy mamy okazję obserwować mariaż rynku gier komputerowych (dla uproszczenia przyjmijmy, że jest to jednak gra) z rozwiązaniami zaczerpniętymi z bardzo poważnych badań współczesnej nauki. W Creatures

znajdziemy elementy tak ekscytujących dziedzin wiedzy, jak sztuczna inteligencja, sztuczne życie, czy symulacje genetyczne.

GDZIE?

Miejscem akcji jest Albia - niezwykle barwny i rozległy świat stanowiący środowisko, w którym rodzą się i wychowują Norny, czyli przesympatyczne stworki będące przedmiotem wszystkich Twoich zabiegów. Świat Albii obfituje w rozmaite przedmioty, często niezbędne do przeżycia i prawidłowego rozwoju młodych Nornów, jednak często stanowiące również niebezpieczeństwo. Pierwszym urządzeniem, z którym będziesz miał do czynienia, jest inkubator służący do wylęgania małych stworków z jajek, są to bowiem istoty jajorodne. Na dobry początek otrzymasz sześć jajek. Dzięki nim będziesz mógł rozpocząć hodowlę, jednak pamiętaj by zbyt pochoinnie nie wykorzystywać wszystkich od razu, ponieważ najprawdopodobniej pierwsze wychowane przez Ciebie Norny nie będą zbyt udanymi egzemplarzami, a bardzo możliwe, że nie dożyją nawet wieku dorosłego (z pozoru sielankowa Albia pełna jest niebezpieczeństw czyhających na młode życie i niedoświadczonego hodowcę). Podobnie jak u ludzi życie Nornów dzieli się na okresy niemowlęstwa, dzieciństwa, nastoletności, pełnoletności i starości; z każdym z nich wiąże się pewne charakterystyczne predyspozycje i zachowania (na przykład dziecko najłatwiej się uczy, nastolatek niechętnie słucha poleceń itp.). Twoim zadaniem jest umiejętnie wykorzystanie tych cech tak, aby podopieczny możliwie najlepiej rozwinął swoją inteligencję i zdolność przetrwania. Zaraz po opuszczeniu inkubatora niemowlę nie nadaje się jeszcze do systematycznej edukacji. W tym wieku należy się przede wszystkim skoncentrować na chronieniu go przed niebezpieczeństwami, dostarczaniu pokarmu oraz możliwości zabawy. Pierwszą rzeczą, od której należy rozpocząć edukację, jest nauka zdobywania pożywienia. Później, już w wieku dziecięcym należy przystąpić do



nauki języka. Nazwy przedmiotów można kojarzyć z ich widokiem (pokaż małemu jakiś przedmiot, równocześnie wypowiadając jego nazwę). Nieco trudniej wyjaśnić znaczenie czasowników, jednak w tym celu w Albii został umieszczony specjalny komputer uczący młodych Nornów nazw podstawowych czynności (weź, biegnij, użyj itp.). Po pewnym czasie będziesz mógł komunikować się ze swoim wychowankiem za pomocą prostych zdań. Gdy osiągnie wiek nastoletni pojawiają się pierwsze oznaki dojrzewania płciowego. Jest to czas pierwszych kontaktów z płcią przeciwną oraz usamodzielniania się. Norn zazwyczaj umie już sobie radzić w świecie i można dać mu trochę swobody (warto wciąż dyskretnie obserwować jego poczynania i w razie potrzeby interweniować). To dobry moment na





wędrowki i poznawanie odległych zakątków świata (podróże kształcą). Po osiągnięciu dojrzałości przychodzi pora łączenia się w pary i realizacji misji przedłużenia gatunku, nie sądzę jednak, że jest to takie łatwe do osiągnięcia - Norny są dosyć wybredne, a na dodatek, gdy nie zapewni im się idealnych warunków bytowania, nie mają ochoty oddawać się amorom. Jak łatwo się domyśleć, efektem zbliżeń osobników przeciwnej płci są nowe jajka, które możemy umieścić w inkubatorze i czekać na pojawienie się w Albii nowego malucha. Fantastycznym pomysłem jest możliwość śledzenia procesu dziedziczenia (możesz obserwować które geny dziecko otrzymało w spadku po mamie, a które po tatusiu) jak również innych czynności ustrojowych, takich jak rozwój mózgu, stopień jego skomplikowania itp. W tych fragmentach Creatures stają się znakomitym programem edukacyjnym (jeszcze jeden dowód na potwierdzenie tezy, że program jest czymś więcej niż tylko grą).

JAK?



A jak wygląda Albia? Po prostu rewelacyjnie! Warstwa graficzna Creatures jest prawdziwym majstersztykiem, który można podziwiać godzinami. Wspaniale prezentują się zarówno statyczne elementy krajobrazu (urządzenia, budynki, podziemia), składniki przyrody nieożywionej (rewelacyjnie wyglądają woda i obłoki) oraz same Norny. Poziom animacji także nie budzi zastrzeżeń, chociaż nieco irytujące jest niezbyt płynne przewijanie plansz. Piętą achillesową wielu programów komputerowych jest interfejs komunikacji z użytkownikiem. W wypadku Creatures możemy się czuć w pełni komfortowo - interfejs jest funkcjonalny i łatwy w obsłudze. Dostęp do wszystkich potrzebnych w trakcie gry elementów kontrolnych zapewniają znajdujące się na pasku roboczym ikonki. Można zaryzykować stwierdzenie, że filozofia komunikacji z użytkownikiem (czyli z Tobą) odpowiada standardom obowiązującym w systemie Windows 95 (może takie rozwiązanie nie jest zabójczo efektowne, ale na pewno wygodne). Na pochwałę zasługuje również oprawa dźwiękowa programu, szczególnie odgłosy wydawane przez Norny.

DLACZEGO?

Dlaczego warto zagrać w Creatures? Jeszcze się pytasz? Przecież cały czas o tym piszę! Dla przypomnienia: oryginalny pomysł, brak przemocy, doskonałe zobrazowanie procesów uczenia się i dziedziczenia cech, możliwość wymieniania się stwórkami, doskonała grafika. Mało? To wspomnę jeszcze, że gra właściwie nie ma końca - możesz hodować coraz doskonalsze istoty aż do momentu narodzin geniusza, który przełamie barierę pomiędzy sztucznym i



prawdziwym życiem, no ale w tym miejscu wkraczamy w dziedzinę science-fiction.

CHUFI



Producent:

Millennium Interactive/Warner Interactive

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows



Cena: 1

Refleks i ekonomia

Po prawej w głębi:
No proszę...
nawalanka i strategia
w jednej grze...

Plynie czas, biegnie czas... Tak niedawno (jak się wydaje) pogrywałem sobie w fajną grękę strategiczną o nazwie Star Control. A tu ani się człowiek obejrzał, a pojawiła się już jej trzecia część! O tym, jaki postęp został dokonany przez czas dzielący powstanie tych gier może przekonać się każdy z nabywców tej gry, ponieważ Accolade zrobiła graczom miły prezent. A mianowicie w pudełku znajdują nie tylko kompakt ze Star Control III, ale i... dwie wcześniejsze części. Inicjatywa jest jak najbardziej godna pochwały! I nie tylko dlatego, że kupujemy trzy gry w cenie jednej. Fabuła wszystkich części Star Control jest bowiem całością, połączoną osobą głównego bohatera. Stąd ci, którzy po raz pierwszy zetkną się z tą grą, będą mogli przeżyć (co dać Boże) wcześniejsze przygody naszego herosa.

Trzeba jednak powiedzieć, że SC3 nie jest tylko grą ekonomiczno-strategiczną, w której to hasamy sobie po kosmosie, kolonizujemy planety, tworzymy na ich powierzchniach najrozmaitsze struktury (rafinerie, kopalnie, fabryki), produkujemy, prowadzimy rozmowy z wieloma (24) obcymi rasami, no i tocimy walki za pomocą ponad 20 typów statków. To także bardzo sympatyczna gra... zręcznościowa.

Poniżej:
I co tak gałę
wywalasz?
I tak już nie żyjesz.



To wprowadzie może zrazić strategów, którzy nienawidzą gdy na efekt starcia ma znaczący wpływ sprawność manualna, ale moim zdaniem niesłusznie. Nawet mistrz zręcznościówek będzie miał problemy, sterując małą słabą jednostką, w walce z krążownikiem kierowanym przez stratega o drewnianych palcach. A już w tym głowa stratega, by szybko dorobić się odpowiednio imponujących statków, wyposażonych w najlepsze systemy uzbrojenia... Inna rzecz, że nie jest to proste, ponieważ nie ma tak naprawdę statków ewidentnie dobrych, czy złych. Np. teleportowiec: statek raczej słabo uzbrojony, ale dzięki możliwości teleportowania się w pobliże wroga, może sprawić naprawdę wiele kłopotów. Ponadto trzeba nauczyć się odpowiedniego wykorzystywania posiadanej broni (tak głównej jak i pomocniczej). Właściwie kombinacje wystrzelonych pocisków (np. atak pociskami zakłócającymi sterowanie, by potem dowalić raketami dalekiego zasięgu) daje naprawdę znakomite rezultaty. Sceny bitwy to po prostu dobra zabawa, będąca skrzyżowaniem zasad Asteroids z efektowną i renderowaną grafiką a'la Stardust.



Świadomie rozpiśałem się o elementach zręcznościówki w SC3, pomijając wątki strategiczne, ponieważ te akurat są dość standardowe. Mamy tu to samo, co w każdej porządnej

grze strategicznej o akcji dziejącej się w kosmosie. SC3 nie zaskoczy nas niczym oryginalnym, ale trzeba powiedzieć, że rozwiązania cieszą tak oczy jak i umysł gracza starannością wykonania i intuicyjną obsługą. Szczególnie spodobały mi się sekwencje rozmów z przedstawicielami Obcych. Raz, że renderingi są bardzo ładne, dwa że teksty, jakie tam padają, parę razy zmusiły mnie do przerwania gry, by w spokoju się narechotać. Wszelako owe teksty są po angielsku, co może być zaporą



nie do przebycia dla osób, które mają niewielkie pojęcie o języku Szekspira. A niestety, w wyniku dialogów otrzymujemy wiele informacji, które umożliwiają rozwój akcji i bez tego ani rusz... Cóż, takim osobnikom pozostaje tylko zręcznościowe „pykanie” do statków wroga (w trybie Hyper Melee). Osobom znającym angielski, ale będącym akurat w kropce, polecam zainstalowany na statku system ICOM, służący radami w każdej sytuacji.

Z recenzenckiego obowiązku podkreślam jeszcze niezłą oprawę muzyczną i dźwiękową (choć muzyka na dłuższą metę robi się jak mój gust nieco smętnawa). W każdym razie SC3 to gra, którą polecam wszystkim zwolennikom tak gier typu Fragile Allegiance, jak i typowych kosmicznych nawalank. Każdy z tych gatunków graczy znajdzie w SC3 tyle dla siebie, że nie powinien narzekać. Tym bardziej, iż gra posiada niskie wymagania sprzętowe, wygląda ładnie, a chodzi aż miło.

MAC ABRA

Producent:
Accolade
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

740

Cena:

Gokarty w akcji

Zafascynowany tym wszystkim co jeździ, lata i pływa sięgnąłem po **Formula Karts - Pecetową konwersję gry oryginalnie wydanej na konsoli Sega. Formula Karts to symulator miniaturowej Formuły 1. Takiej mini-formuły nie zobaczymy nigdzie w Polsce, chociaż są u nas kluby zrzeszające kierowców tak zwanych Go-Kartów. Już po pierwszych kilku okrążeniach wykonanych w Formula Karts chwytam, że technika jazdy różni się od normalnego samochodu. Na zakrętach bardzo zarzuca i aby nie kończyć za każdym razem poza torem, musimy nauczyć się odkręcać w odpowiednim momencie koła. Zabawa jest przednia, gdyż...**

Po pierwsze przygrywa nam dynamiczna muzyka techno. Rytmu rodem z techno party doskonale pasują do wyścigu miniaturowej Formuły. Na płycie CD umieszczono około dziesięciu zróżnicowanych (na tyle na ile pozwala konwencja techno) kawałków. Posiadacze silnego sprzętu będą mogli rozkoszować się również wysokiej jakości obrazem, niestety Pentium 100 to minimum dla zachowania płynności jazdy. Zawsze jednak pozostaje tryb 320*200, co wymaga jednak posiadania wbudowanych w oczach efektów rozmywania pikseli, bo inaczej grać się po prostu nie da. W wysokim trybie grafika bardzo dobra. Trasy obfitują w mnóstwo szczegółów: drzewa, mosty, domy są odpowiednie dla kraju w którym odbywa się wyścig. Jednak trochę denerwujące są pixelotyczne obiekty, zwłaszcza te na pierwszym

planie. Ale czego się nie robi dla sportu. Samochody (?) wyglądają niezwykle zabawnie wraz z kierowcami przechylającymi kaski na co bardziej ostrych zakrętach. Mimo niewielkich rozmiarów „bolidu” prędkości wcale nie są małe.

Nawiasem mówiąc rozwijamy do 150 km/h, co przy bliskim kontakcie z asfaltem może być zgoła nieprzyjemne. W grze jednak jesteśmy chronieni jakąś niewidzialną tarczą - zderzenie z solidnym murem nie wydaje się wyrządzać szkody naszemu Kartowi. Nawet z włączoną opcją kolizji jesteśmy w miarę odporni na niebezpieczne

zderzenia, zmniejsza się jedynie wydajność samochodu. W grze na szczególną uwagę zasługuje swobodny sposób kierowania pojazdem. W sumie potrzebne

są jedynie cztery klawisze. Samochód porusza się po trasie z lekkim poślizgiem, szczególnie na zakrętach co jest spowodowane jego małą masą. Sekrettem wysokich pozycji na wyścigach jest perfekcyjne opanowanie techniki pokonywania zakrętów.

Formula Karts jest grą wymagającą refleksu i orientacji na wąskich trasach. Polecam ją wszystkim, którzy lubią dynamiczne wyścigi i dynamiczną muzykę.

DeMescalito



Po lewej: Pęd powietrza, pisk opon, krzyk tłumów, a przed tobą kolejny etap do pokonania.



Producent:

Sega

Dystrybutor:

Bobmark

tel. (022) 380502

Minimalna konfiguracja:

Pentium 90, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

810

Cena: 1

Gwiezdny spisec

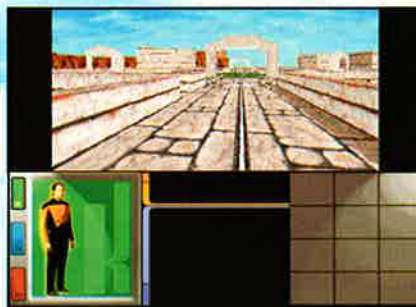
Po prawej w głębi:

Dobra robaczki, wychodzić! Bo jak nie to rozstrzelam szeryfa i wyzłopię wszystko mleko z lodówki.

Niszczycielska siła przemknęła przez wszechświat. Gwiazdy i planety zaczęły eksplodować. Ku zdziwieniu wszystkich okazało się, że odpowiedzialny za to wszystko jest jeden człowiek - Tolian Soran. Zwariowany naukowiec próbuje przedostać się do wymiaru zwanego Nexus, natomiast jedynym sposobem na zrealizowanie tego szalonego planu jest wstęga energetyczna, przepływająca przez galaktykę. Aby odpowiednio ją ukierunkować (a tym samym otworzyć wrota do rajskiego wymiaru), Soran skonstruował potężną broń, gotową niszczyć całe układy słoneczne - których eksplozje zmieniają bieg przestrzeni. Aby jego diabelska broń działała, potrzebuje bardzo rzadkiego pierwiastka - Trillithium, toteż nie szczędi sił, aby go zdobyć. Jego starania okazują się mieć destrukcyjny wpływ na losy wszystkich, którzy mają dostęp do tegoż pierwiastka. Teraz, uzbrojony w tę niezwykle niebezpieczną broń i gotowy na wszystko, sieje śmierć i zniszczenie w całej galaktyce. Tutaj zaczyna się Twoja misja...

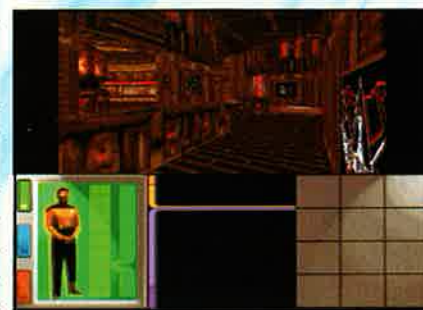


Zadanie nie należy do najprostszych. Twój przeciwnik jest przebiegły i wyprzedza Cię zawsze o jeden krok. Tam gdzie przybywasz, odnajdujesz tylko zwłoki, zniszczone budowle, strzelających zewsząd wrogów i strzępy informacji świadczące o niedawnej obecności Sorana. Co zatem zrobić? Niebezpieczny szaleniec panoszy się w galaktyce, strach przeszywa wszystkich jej mieszkańców, a Ty musisz podejmować szybkie i trafne decyzje, w przeciwnym wypadku gra błyskawicznie się zakończy. Tak cała rozgrywka, jak i każda osobna akcja, poprzedzona jest „strategicznym wstępem”, tj. mając do dyspozycji urządzenia badawcze zainstalowane na USS Enterprise - Twojej jednostce - musisz przewidzieć, gdzie



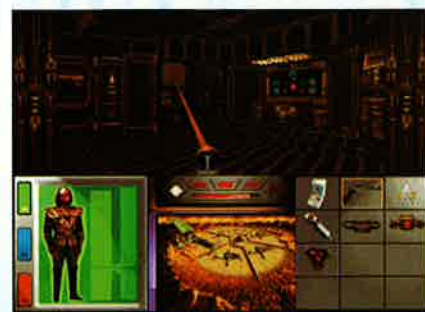
będzie miało miejsce następne uderzenie szalonego naukowca. Oczywiście wnioski, które wyciągniesz, muszą być oparte na dogłębnych badaniach. A zatem możesz skanować powierzchnie gwiazd, planet, stacji kosmicznych, z bliskiej i dalekiej odległości (ten pierwszy sposób daje większą dokładność i większe możliwości), możesz przenosić się w dowolnej chwili do dowolnego układu gwiazdnego, możesz przeprowadzać symulacje zniszczenia ciał niebieskich itd. To wszystko pozwoli Ci na przewidzenie niektórych posunięć Twojego przeciwnika. Czasami zdarzy się również, że w Twoje ręce wpadną cenne informacje, np. strzępki zdekodowanych transmisji, które wnet dadzą odpowiedź, gdzie szukać winowajcy - hmm, trochę to upraszcza zabawę, ale niech tam - najważniejsza jest przecież przygoda. A ta zaczyna się w momencie, gdy zostaniesz przeniesiony (teleportowany) na miejsce akcji. Miejscem akcji może być baza lub też powierzchnia planety. Nie to jest jednak istotne. Istotny natomiast jest fakt, że właśnie wtedy (przynajmniej według mnie), zaczyna się najlepsza zabawa. Z fazerem w rękę krążysz po nieprzyjaznym gruncie, zaglądasz do różnych

pomieszczeń, gromadzisz dowody, rozwiązujesz zagadki i... rzecz jasna strzelasz, bez tego się nie obejdziesz. Broń nie będzie żadnym zaskoczeniem dla każdego, kto chociażby raz zetknął się z serią Star Trek - pod tym względem rzecz ma się jak najbardziej klasycznie. Należy tylko zwrócić uwagę na siłę rażenia naszego fazera, (patrz pasek w środkowej części panela sterującego), gdyż zbyt silny promień może doszczętnie spalić napastnika (a wtedy nici z przedmiotów przez niego posiadanych), lub go tylko oszołomić (a wtedy stuknięty delikwent nagle się podniesie i zrobi nam kuku). Posługiwać się możemy także bronią znaną przy ciałach (wystarczy na niej stanąć i, gdy ukaże się w środkowym okienku, przeciągnąć kursorem do okna z przedmiotami po prawej - tak postępujemy ze wszystkimi przedmiotami). Ach, zapomniałem dodać, że cała misja widoczna jest z tak dobrze nam znanej „doomowej” perspektywy, czyli mocne wrażenia gwarantowane. Natomiast stosunek strzelaniny do myślenia, zależny jest od tego, kto bierze udział w akcji. Jeśli to będzie Riker lub Worf - to przeważać będzie wymiana ognia, natomiast błąd Data lub piękna





Troi - dostarczy nam więcej czynnika logicznego. Tylko niech nikt sobie nie myśli, że całość ogranicza się tylko i wyłącznie do strzelaniny, o nie. O ile sposób obrazowania akcji, to klasyczny „doom”, o tyle z założenia ogólnego mamy do czynienia z grą przygodową - zbieramy przedmioty, informacje, rozwiązujemy problemy (o różnych poziomach trudności), łączymy się z dowództwem (komunikator), regenerujemy zdrowie (pożywienie, napoje, hypospray). A wszystko to podane jest we wspólnym sosie - sugestywnym „startrekowskim” klimacie, który naprawdę potrafi zagrać na wyobraźni gracza. Dźwięki, głosy, komunikaty radiowe, a nade wszystko muzyka, która włącza się w odpowiednich momentach, zagęszczając i tak już napiętą atmosferę - to wszystko, co znamy z filmu, jest naszym udziałem w tej grze. Nawet ten sam zespół aktorów (których znakomita



grę będziemy mieli okazję podziwiać na filmowych wstawkach pomiędzy kolejnymi etapami, m.in. Patrick Stewart, William Shatner, Malcolm McDowell) użyczył swoich głosów. Krótko mówiąc - twórcy naprawdę się postarali i trzeba to nam docenić. Ale ale, na tym przecież jeszcze się zabawa nie kończy. Czekają nas również kosmiczne bitwy, a w nich to posłużymy się całym pojazdem, łącznie z



jego uzbrojeniem. Niestety i tutaj nie ma mowy o zbytnim szaleństwie - zapomnijcie o prostych symulatorach, gdzie wróg sam podchodzi pod lufę i



Powyżej:
A masz ty niedobry,
nie pozwól zabrac
ci moich
ukochanych
ciasteczek!



pozwala się po prostu zestrzelić. Tutaj trzeba nam zrobić coś więcej. Na głowie mamy sterowanie Enterprise, wydawanie komend, celowanie i w końcu strzelanie - to wszystko zajmuje trochę czasu, a wróg działa szybko i zabójczo skutecznie. A może właśnie na tym polega cały urok?

Star Trek Generations to dosyć dziwna składanka i nie jestem pewien do końca, czy udana. Mam co do tego wątpliwości, gdyż mimo, że sama gra zrealizowana jest naprawdę wzorowo, to odnosi wrażenie, jakby autorom zabrakło koncepcji i starali się upchnąć wszystko w jednym - takie „startrekowe wash and go”. Mamy tu elementy strategii, dooma, przygodówki i symulatora - to co dobre z osobna, nie zawsze smakuje pospół. Sam w trakcie gry miałem mieszane uczucia - raz byłem zachwycony, a chwilę potem lekko znudzony. W każdym razie jedno muszę przyznać - miłośnicy Star Treka nie zawiodą się, ta gra posiada wszystko to, co w tej opowieści najlepsze, chociażby dlatego warto w nią zagrać.

MR JEDI

Producent:
Micro Prose/Sci-Fi Channel
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2, DirectX 3
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 71

Dokopać Obcym!

W wieloletniej praktyce z grami komputerowymi spostrzegłem jedną prawidłowość, dotyczącą w szczególności gier zręcznościowych i strzelanin. Mianowicie: im gorsza fabuła, tym lepsza grywalność. Sytuacja taka była między innymi w efektownej konsolowej zręcznościówce fantasy: *Legacy of Kain*, a obecnie w grze Warner Interactive, zatytułowanej wymownie:



Po prawej w głębi:
Tak wygląda
zastosowany w grze
mechanizm graficzny
Pano-cubic.



Ravage DCX. Otóż, jak to zwykle w Ameryce bywa, projekt naukowy, tym razem mający na celu uzyskanie komunikacji międzywymiarowej, okazał się porażką i przez otwarte bramy naszą bezbronną planetę zaatakowali obcy (który to już raz). „Sympatyczna” rasa Nekronów (nazwa jak z tandetnego komiksu) opanowała już wiele światów i, budując na nich kolejne bramy, mogła rozciągnąć swe panowanie do najdalszych granic galaktyki. Ziemia była dla nich tylko kolejnym punktem przesiadkowym. Aby przysposobić ją do tego celu, Nekronowie spacyfikowali ludzkość i niedobitków zamienili w mutantów. Oczywiście jedynym, któremu udało się uniknąć zagłady, jesteś Ty, czyli żołnierz ruchu oporu, Eugene Jenkins. Twoim celem jest zniszczenie generatorów porożstawianych przez Nekronów na planetach Układu Słonecznego.



No cóż, kiedy zobaczyłem ile w tej fabule sensu i „filozoficznej głębi”, stwierdziłem, że na pewno będzie się grać wyjątkowo przyjemnie. I okazało się, że miałem rację. Gra oferuje wyjątkowo efektowną grafikę, w stylu łączącym po części *M.D.K.* i *Rebel Assault*, ale oczywiście lepszej jakości (producenci sposób przedstawiania grafiki nazywają mechanizmem Pano-Cubic). Każdy detal kolejnych stacji Nekronów, które mamy zniszczyć, jest precyzyjnie wyrenderowany, że aż żal w niego strzelać. Ale strzelać trzeba, i to bardzo często. Jest to - paradoksalnie - z jednej strony zaletą, a z drugiej wadą gry. Otóż totalna rzeźnia, jaka czeka nas nawet na poziomie easy, niewątpliwie daje mnóstwo satysfakcji, zwłaszcza, że wszystko toczy się z niesamowitą dynamiką, w akompaniamentie efektownej, szybkiej muzyki - ale brak opcji save powoduje, że do każdego etapu będziemy musieli „pochodzić” wiele razy (ja wymiękłem już na trzecim). W różnych sceneriach (a ściślej w sześciu kolejnych wymiarach) walczyć będziemy z statkami eskortowymi, bestiami Nekronów, działkami laserowymi i mnóstwem innych przeciwników, aby ostatecznie zniszczyć bazę marynarki wojennej Nekronów w Lodowym Gnieździe. Do naszej dyspozycji są trzy rodzaje broni (granaty, laser i „inteligentne bomby”), oraz wyposażenie dodatkowe w postaci radaru (który jednak niezbyt się przydaje - akcja jest za szybka, żeby na niego spoglądać). Trochę to skromna rekwizytornia, w porównaniu z większością strzelanin, a poza tym bronią musimy dysponować oszczędnie, gdyż notorycznie brakuje amunicji, ale z drugiej strony może to i dobrze. Nie trzeba przynajmniej zastanawiać się jakiej broni użyć, tylko grzejemy z tego, co mamy.

Tym, za co grze należy się **DUŻA** pochwała, jest prędkość. Kiedy zobaczyłem screeny, spodziewałem się, że nie będzie gnać zbyt radośnie (3Dfx jeszcze się nie dorobiłem). Jednak okazało się, że prędkość jest aż nadto wystarczająca. Jednym słowem *Ravage DCX*, poza fabułą, dodaną chyba wyłącznie z obowiązku, to



kawał naprawdę dobrej roboty, za którą z pewnością należy się uczciwa, nie naciągana ósemka. Od czasów *Fire Fight* (choć to trochę inny gatunek strzelanin) żadna z gier tego rodzaju nie wywołała u mnie tak pozytywnego wrażenia. Polecam.

CORNHOLIO



Producent:

Warner Interactive

Dystrybutor:

Optimus Bis
tel. (034) 652974

Minimalna konfiguracja:

Pentium 75, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x4

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena: 110,00 zł

Pokopane żywota



W wakacyjnym numerze CDA zaaplikowaliśmy fanom kopanego sportu gorący koktajl najlepszego piłkarskiego szaleństwa, w postaci dwóch managerów (FIFA Soccer Manager, Premier Manager 97), oraz jednej symulacji (Actua Soccer: Club Edition). Nie zdążyłem jeszcze zerwać z pleców mokrego podkoszulka, po serii twardych meczów, gdy moje zafajdane trawą korki zaskrzypiały na plastikowym pudełku. Rzucony niedbale w okolice biurka kompakt (żeby tylko to...) pokrył chuch gwałtownie wypuszczony z rozgrzanych płuc. Niecierpliwie przecierając „wieczko” myślałem już o jakiejś cichej bajeczce, która pozwoli mi położyć się gdzieś na marcepanowym polu i malować esy floresy w dziecinnej kolorowance. Zamiast tego czekała mnie kolejna przeprawa i następny miesiąc orania po boisku. We wrzeszczące trybuny, pełne klubowych barw wystrzeliła piła wprost z Anco Software. Jeżeli nie wiecie jeszcze co to znaczy, zapobiegawczo wsadźcie zapalki w wybaluszone oczęta. Czeka Was wojna, którą rozpęta Kick Off '97...

Poprzednie wersje Kick Off nieodmiennie stały na wysokim poziomie. Przypomnijmy chociażby starożytną „jedynekę”, która była właściwie prekursorem, jeżeli chodzi np. o ukazanie meczu, poprzez „kamerę” umieszczoną nad boiskiem (mimo, że amiganci będą przekonani, że „palma pierwszeństwa” należy się Sensible Soccer). Tradycję podtrzymuje również Kick Off '97. Może nie ma tu jakiś nowatorskich i błyskotliwych „pomysłów”, dzięki którym na tarczy wyjechałby taki np. Actua Soccer, jednak nikt nie zaprzeczy, że gra jest wykonana naprawdę solidnie i stanowi ciekawe rozwiązanie, łącząc odrobinę magii managerów z klasyczną symulacją piłkarskiego meczu.



Wizualna strona projektu sygnowanego przez Anco Software, a opartego o „potencjał umysłowy” z Maxisu, przedstawia się całkiem okazale. Pełne 3D daje po oczach. W każdej chwili meczu możemy pstryknąć w klawiaturę (F3, F4, itd.) zmieniając kąt obserwacji rozgrywki. Warto dodać, że modelami, którzy użyczyli swych „ruchów” dla motion capture (brzmi to trochę niezręcznie, ale wiernie oddaje w czym rzecz) są największe gwiazdy Arsenalu: Ian Wright, David Seaman, Partick Vieira. Na szybkim komputerze, przy odpowiedniej rozdzielczości, efekt daje się niemalże porównać do konsolowych przebojów (maksymalnie osiągi: 800x600, 256 kolorów; 640x480, 65 000 kolorów!). Multimedialne smaczki uzupełnia głos komentatora IT, showmena UK TV, Jima Rosenthala.

Do niezłego widoku, który będziecie sobie kontemplować, łapiąc kolejną bramkę w nadprutą od strzałów przeciwnika siatkę, należy dodać całkiem niezłe zaplecze socjalne, tfu! opcjonalne. 76 zespołów narodowych, którymi rozegracie spotkania towarzyskie. Ligowe boje 20 drużyn angielskich i 49 europejskich, to uczta, której posiadacze Actua Soccer nigdy nie przeżyją. Nie można zapominać o potężnej dawce adrenaliny, którą sobie wykopiemy studiując triki z żałosnego zazwyczaj Practice. W KO'97 jest to niemalże gra w grze, która z największego lewusa uczyni Pele. „kiwanie, wolne, karne, mur”. Beton! aż chciało by się powiedzieć, mnóstwo technik, które przeciwicie w zaaranżowanych, bardzo pomysłowych



Po lewej: Menu główne programu, jak widać bardzo zgrabne.



sytuacjach (to trzeba zobaczyć) Udaną akcję można sobie oczywiście wielokrotnie powtórzyć (replay).

Dla twórczych i niezaspokojonych osobowości pozostaje pełna paleta barw owłosienia i kolorów strojów piłkarskich w Editor. Oczywiście szaty wyfasujemy w dwóch odmiennych komplecikach. Nie zapomniano również o fanach gwiazd piłkarskiego firmamentu. Create Dream Team pozwoli Wam stworzyć zespół, który przyćmi sławę starożytnych Argonautów. Na koniec małe, ale słodkie Options. To tutaj ustalicie właściwą „trudność”, oraz zasady, które mogą, acz nie muszą, obowiązywać naszych dżentelmenów. Pozostaje jedynie baknąć o samplach, którymi zapewne się zachwycicie i już możecie zabrać się za zbieranie waluty. Gwarantuję, że zainwestowane pieniądze w Kick Off '97 na pewno się zwrócą w postaci dodatkowej dioptrii w okularach, a tak na poważnie, to gierka jest świetna i już!

CZARNY IWAN



Producent:
Anco Software/Maxis
Dystrybutor:

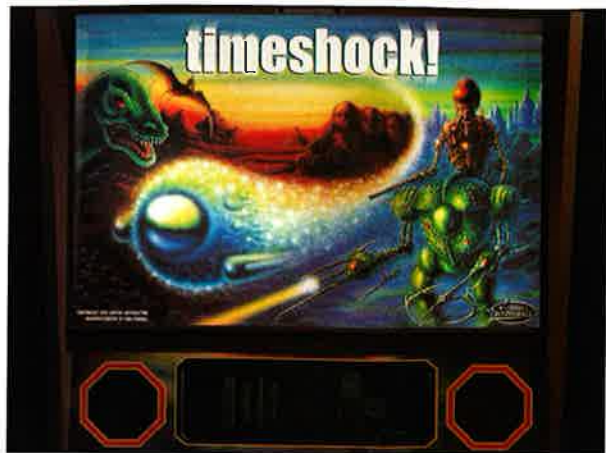
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA,
CD-ROM x2

Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

810

Cena: ①

Szok...



Niedawno miałem okazję opisywać na łamach CD-ACTION zestaw klasycznych pinballi. To były naprawdę dobre gry, z ciekawymi stołami i wydawało się, że dużo więcej nie da się już w tej kwestii zrobić. A jednak - programiści z Empire Interactive już po raz drugi pokazują (pierwszy był Pro Pinball - Web), że tak nie jest, że pinballe to temat nadal otwarty, gdzie wszystko jeszcze może się zdarzyć. I racja - bo dla mnie i zapewne dla wielu graczy- nowych stołów nigdy za wiele. Tak więc maniacy i nie tylko - siadać, zapisać pasy i odpalać Timeshock.

PIERWSZY SZOK

To instrukcja i uruchomienie. W czasie instalowania, które maksymalnie zajmuje 180 mega na twardym, zaglądnąłem do instrukcji (rzecz, którą rzadko robię, zanim zacznę grać). Pierwsza z książeczek, pod tytułem Technical Manual to nic ciekawego - tylko informacje na temat instalacji, minimalnych wymagań i proponowanego sprzętu (według autorów, żeby w pełni cieszyć się grą trzeba mieć P166, 32 MB Ram, 8 MB na karcie graficznej). Za to druga, nazwana Table Manual, to już inna historia. Na dwunastu stronach zawarto informacje na temat kombinacji, które dają najwięcej punktów. Dalej mamy krótką instrukcję na temat opcji, kilka rad na temat taktyki od profesjonalisty, a także listę wszystkich możliwych ingerencji w grę, które możemy zrobić. Ta ostatnia możliwość jest również ciekawa jak i niespotykana. Można np. włączyć coś w rodzaju GOD-MODE, za pomocą którego możemy zmienić praktycznie wszystkie parametry gry i stołu; od ilości bil zaczynając, a na sile odbijania bumpów kończąc. Pozwala to na dużą dowolność w grze i częściowo likwiduje mankament, jakim jest tylko jeden stół (!) zawarty w grze. A jeśli mowa o



uruchamianiu, to warto wspomnieć o kilku rzeczach. Po pierwsze: gra chodzi zarówno pod Dosem jak i pod Windowsem 95. Wielkie brawa za to, bo przecież nie każdy lubi (i posiada) okienka. Dla komputerów wyposażonych w minimalną wymaganą ilość pamięci (8mb) przygotowana jest specjalna wersja, która różni się głównie czasem doczytywania stołu, itp.

DRUGI SZOK

Wkońcu uruchomiłem grę i to, co mnie zaskoczyło, to nie wygląd ekranu tytułowego, a dźwięk sączący się z głośników. Ponad trzydzieści kawałków w wykonaniu grupy

Stiff Little Fingers bezbłędnie pasuje do atmosfery gry. Ciężko jest mi powiedzieć w jakim stylu gra ta kapela, ale na pewno jest on odpowiedni do tego typu gry. Szkoda tylko, że muzyka ta słuchana z normalnego odtwarzacza CD (bez gry) nie jest już taka ciekawa - została po prostu idealnie dopasowana do gry, gdzie wraz z nią tworzy wspaniałą całość. Ale dźwięk w grze to nie tylko muzyka - to również różnego rodzaju odgłosy. Tutaj również nie można powiedzieć złego słowa. Odgłosy są tak naturalne, że czasem wydaje się, jakby grało się na prawdziwym stole. Częściowo jest to zasługą systemu Dolby Surround, ale i gość odpowiedzialny za sfx miał klasę.



No to jazda...



SZOK FINALNY

Grafika... To mnie zabiło. Najpierw, gdy zobaczyłem w opcjach, że można grać w rozdzielczości 1600x1200, w trybie true color, potem gdy po ustawieniu maksymalnej dostępnej dla mojej karty rozdzielczości, ilości kolorów i detali, zacząłem grać. Nie dziwcie się, ja naprawdę nie przesadzam. Pięknie zrobiony i maksymalnie kolorowy stół, do tego naturalnie zachowujące się kulki. Mało tego, że zachowują się „jak prawdziwe”, to jeszcze widać na nich refleksy światła. Tego już było dla mnie za wiele, a gdy do tego pojawiło się kilka dodatkowych kulek i każda odbijała się w następnej, po prostu wysiadłem. Siedziałem, naciskałem klawisze i nic do mnie nie trafiało - byłem tylko ja i stół (i nic przed tym nie piłem :-)). O jakości wykonania stołu można się przekonać włączając opcję Examine Table z menu opcji. Chyba dopiero po pięciokrotnym powiększeniu widać piksele. Warto zaznaczyć, że stół zajmuje tyle samo miejsca na ekranie w każdej dostępnej rozdzielczości, tyle, że im wyższa, tym lepiej wygląda.

PO KURACJI

Po kuracji u pana Kaszpirowskiego jestem w stanie napisać kilka słów na koniec. Timeshock to wspaniały pinball, na miarę możliwości dzisiejszych maszyn domowych. Naprawdę warto w niego zagrać. Niektórych może razić mała ilość stołów, ale nie powinna. Jego rozbudowanie i możliwość zmiany wielu, wielu opcji sprawia, że można grać i grać. Mi niestety doktor nakazał wstrzemięźliwość, ale ja się nie dam... Znowu zaczynam grać... Pa pa pa...

YASU

Producent:
Empire Interactive
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM,
SVGA 1mb PCI, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster
8, 16, AWE32



Cena: Ⓢ

Lato... gorąco... może by tak wsiąść na motor i pojeździć. No, pomysł niby dobry, ale jest kilka przeszkód - po pierwsze nie mam motoru, a po drugie jestem w takim nastroju, że zwykła jazda po ulicach na pewno mnie nie rozładuje.

Ale nie jest źle, znalazłem rozwiązanie. Poskaczę sobie trochę na motorze, a w dodatku pomogę kilku gościom zsiąść z maszyny w pełnym pędzie. To wszystko za sprawą nowej gry w serii Corel CD Home - Corel Moto Extreme. Przypomnę, że założeniem tej serii jest dostarczanie tanich, ale dobrych produktów dla każdego. Moto Extreme w 100% spełnia te założenia. Jak na produkt komercyjny jest dosyć tani, stopień komplikacji sprawia, że każdy może w niego grać, a i wymagania stawiane komputerowi nie są zbyt wysokie.

Moto Extreme jest grą, która pomimo swojego niezbyt dużego skomplikowania potrafi wciągnąć. Przez cały czas wyścigu musimy kontrolować motocykl, jeden błąd i spadamy z maszyny. Mało tego, uważać musimy na innych motocyklistów, bo oni potrafią czasem zdradziecko machnąć odnóżem w naszym kierunku. Zresztą nie tylko oni - my też nie jesteśmy święci i potrafimy zdrowo przywalić konkurencji. Celne trafienie sprawia dużo radochy. Dużo radochy sprawia też opcja gry sieciowej - maksymalnie dwunastu graczy może okładać się pięściami i ścigać. Po prostu idealna sprawa dla biur, redakcji itp. Szczególnie, że gdy gramy w oknie,



możemy grę szybko schować przed szefem czy naczelnym. Aby Moto Extreme się za szybko nie znudził, autorzy przygotowali dziewięć tras (jedna z nich jest ukryta), możliwość wyboru jednego z trzech motocykli a także trzy poziomy trudności.

Cóż, czas kończyć tę krótką recenzję. Polecam Moto Extreme graczom w każdym wieku. Szczególną zaletą powinna być cena, nieduże wymagania (dobrze chodzi na znacznie słabszym sprzęcie niż ten w tabelce) a także możliwość grania w dwanaście osób.

MRBEAN

Producent:
Corel
Dystrybutor:
Corel Corporation
tel. (001) 6137280826
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karty muzyczne zgodne
z systemem MS Windows



Cena: Ⓢ



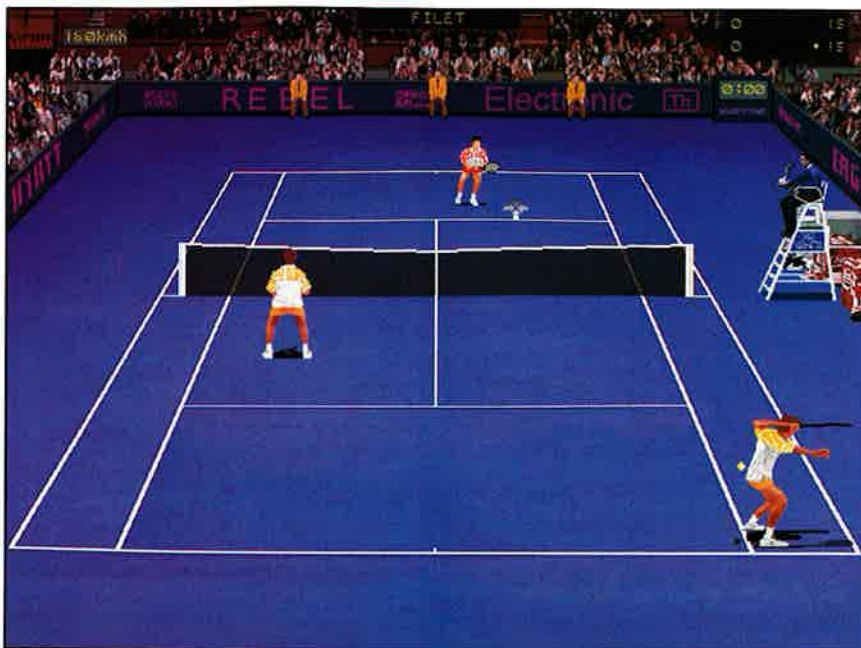
Biały sport



Niestety wakacje już minęły. Wiele osób będzie teraz miało problemy ze znalezieniem czasu na sport. Oczywiście czas na komputer się znajdzie (bo jakże by inaczej), a na komputerze też można uprawiać sport. Wiadomo, że jest to namiastka i jeszcze dużo czasu minie, zanim komputer zastąpi nam boisko, czy np. kort ale lepszy rydz niż nic. Od momentu powstania pierwszych gier komputerowych, producenci starają się w sposób coraz doskonalszy symulować realia gier sportowych. Prowadzi to do



Po prawej w głębi:
Dwóch na jednego
to banda tysego.
Dostępne tylko w
Elbow Tennis.



tego, że gry sportowe stają się bardzo ciche na moc przerobową naszych komputerów - ale nadal dużo im brakuje do ideału. Dlatego też dobrze postępują producenci wydający gry nie mające symulować dokładnie jakiejś gry, a jedynie jej podstawowe założenia. Za to większy nacisk stawiany jest na to, jak gracz będzie się przy tym bawił.

Jedną z takich gier jest francuski Elbow Tennis, który pomimo tego, że nie ma fotorealistycznej grafiki i nie symuluje wiernie warunków panujących na kortach, dostarcza naprawdę dobrej, aczkolwiek nie tak zdrowej jak prawdziwa gra, rozrywki.

Nie bierzcie sobie za bardzo do serca tego, że gra nie posiada fotorealistycznej grafiki, bo to wcale nie świadczy, że wygląda źle. Rzeklibym, że utrzymuje się w strefie wyższych stanów średnich. Zawodnicy poruszają się naturalnie i bardzo płynnie, dodatkowo sędziowie i widzowie również są animowani, tła są OK. Krótko mówiąc grafika jest solidnie zrobiona, podobnie zresztą jak dźwięki, które dobiegają z głośników podczas rozgrywki. Sama gra wygląda natomiast dość niestandardowo, bo czy wcześniej, w jakimś tenisie, komputer sam odbijał (za was) piłki? W Elbow Tennis zadanie gracza ogranicza się do dobiegnięcia do piłki i wybrania techniki uderzenia. A to, by rakieta nie rozminęła się z piłką, to już sprawa komputera. Wbrew pozorom to wcale nie psuje zabawy, a wprowadza do gry elementy tenisowej strategii. Gracz nie musi koncentrować się na tym, by trafić w piłkę, natomiast ma czas by

pomyśleć o taktyce rozgrywki. Nie jest to może zbyt zgodne z realiami walki na kortach, ale tu przecież chodzi o zabawę.

Elbow Tennis pozwala na dość swobodne ustalenie cech swojego tenisisty, tzn. jakie uderzenia są jego dobrą, a jakie złą stroną. Oczywiście dostępne są różne tryby grania. Tak więc możemy sobie potrenować grę singlową i deblową, wziąć udział w jednym meczu, albo w turnieju z udziałem do 250 komputerowych graczy. Wszystko to z udziałem jednego do czterech graczy (ludzkich) z użyciem sieci lokalnej lub kabelka, na jednym z pięciu rodzajów kortów: trawiastym, cementowym, sztucznym, w hali, i normalnym, ziemnym. Jak widać wybór rodzajów nawierzchni jest spory, a ponieważ piłka na każdej powierzchni kortu reaguje inaczej, to nie można narzekać na brak urozmaicenia. Podobnie jest z np. turniejami, w których można wziąć udział; a jest ich 95. Ponadto komputer cały czas prowadzi statystykę z ostatniego roku (oczywiście w grze), z której możemy się dowiedzieć kto jest najlepszy i kto jak gra. Są to informacje przydatne przed pojedynkiem - wiadomo czego można spodziewać się po oponentie.

Warto zwrócić uwagę małe jak na dzisiejsze standardy wymagania sprzętowe i prostotę obsługi, a także dużą ilość poziomów trudności. Minusów jako takich nie zauważyłem (brak realizmu w tym momencie nie jest dla mnie wadą). No, można by się przyczepić do animacji zawodników. Jest płynna, ale zdarzają się im (choć rzadko) dość dziwne i raczej nieprzewidziane przez animatorów reakcje. Jednak nie przeszkadza to w graniu, więc nie jest to coś, co miało by dyskwalifikować Elbow Tennis. Gra jest godna polecenia, jako spokojna, bezkrwawa rozrywka, której poświęcimy się w oczekiwaniu na Quake II.

YASIU

Producent:

Goto Informatique

Dystrybutor:

Goto Informatique

tel. (0033) 0320665500

Minimalna konfiguracja:

486DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

740

Cena: 1

CLASS



Krwawa łaźnia

Mistrz kuchni poleca: świeże serduszka, krwistą wątróbkę, opiekane paluszki, koktajl z mózgu, sałatkę oczną oraz nieograniczoną ilość krwistych sosów do każdego z dań. Dodatkową atrakcją naszego lokalu jest możliwość własnoręcznego upolowania przyszłego obiadu, chociaż myśliwy musi się liczyć z tym, że też może skończyć jako świeże mięso i podroby. Smacznego.

Blood to kolejna krwawa totalna rozwałka FPP. Tym razem wcielamy się w Caleba - ex-wyznawcę psychopatycznego Tschernoboga. W podzięce za fanatyczną służbę Caleb dostał czapę zamiast oczekiwanej władzy nad światem. Toteż nikogo nie zdziwi fakt, że gdy jakimś cudem powrócił do życia, od razu rozpoczął krwawą zemstę. Kiedy już wyrznie wszystkich współwyznawców zabierze się za byłego Szefa, a my oczywiście tylko mu w tym pomożemy. Engine Blooda jest bardzo podobny do Duke'a, chociaż moim zdaniem prezentuje się korzystniej. Powodem lepszego wrażenia nie jest może wyższy poziom wykonania technicznego, co raczej zwiększa różnorodność scenarii i potworów. Tym razem, zamiast po szaroczerwonych wnętrzach drapaczy chmur czy brązowozielonych jaskiniach i skałach, będziemy błąkać się po cmentarzyskach, gotyckich świątyniach oraz XIX wiecznych opuszczonych domostwach. Znajdziemy się także w pędzącym przez pustkowia Orient Expressie, na pokładzie uwięzionego w łodzi okrętu, a nawet w upiornym wesołym miasteczku. Oczywiście w

podziwianiu piękna i niezwykłości tych miejsc będą nam przeszkadzać kreatury rodem z piekieł i horrorów, a nie tam żadnych statków kosmicznych. Jest ich zdecydowanie więcej niż w DN3D i są bardziej śmiertelne. Początkowo są to różne Zombi, szczury, pajaki i hordy mnichów, później pojawiają się potwory bardziej krwiożercze i wytrzymałe jak Diabelskie Psy, ziemno-wodny Gill Beast czy prawie nieśmiertelny Phantasm. Jeżeli uda nam się mimo wszystko przeżyć, czeka nas rozprawa z samym Tschernobogiem. Oczywiście nie będziemy walczyć gołymi rękami, bo już na początku gry mamy widły, a ponieważ się w okolicy maszyny do zabijania tylko czekają, by je znaleźć - poczynając od pistoletu na flary, dubeltówki, areozolowego miotacza ognia, a na wyrzutni napalmu, elektrycznym karabinie i potężnej lasce szamana kończąc. Jeżeli to mało, to mamy jeszcze Laleczkę Voodoo, przy pomocy której możemy zabić każdego w zasięgu wzroku oraz bomby z lasek dynamitu odpalane ręcznie, zdalnie lub reagujące na ruch. Możemy znaleźć również Guns Akimbo dające nam czasowo podwojenie używanej aktualnie broni. Granie z dwóch karabinów maszynowych czy wyrzutni to jest to! Co prawda nie ma możliwości latania, ale zamiast tego mamy buty zwiększające długość i wysokość skoku. Zadbano o nasze wyszukane poczucie estetyki, serwując kilogramy mięsa i wnętrzności oraz litry pryskającej krwi. Jeżeli będzie nam mało dokonywanej rzezi możemy zrobić miazgę z poniewierających się trupów, użyć jakiejś głowy jako piłki, postrzelać na strzelnicę lub do pałających się gdzieś ludzie oraz oczywiście porozwalać wystrój wnętrz. Jeżeli ktoś oburzy się, że zachwalam taką prymitywną i brutalną grę, to przypomnę, że Blood jest dozwolony od lat 18 i dla ludzi odróżniających fikcję od rzeczywistości, zaś dla wrażliwych istnieje opcja wyłączenia nadmiernej "krwistości". Poza tym taka rozwałka na ekranie komputera jest bardziej humanitarna niż corrido, czy myślistwo uważane za sport. Nie zabrakło oczywiście sekwencji podwodnych. Mimo że nie starano się wprowadzić przesadnego realizmu, nikt

nie ma wątpliwości, że to nie łąd. Przeciwnik potrafi wskoczyć za nami do wody, gdzie pływa, a nie chodzi; pod wodą nie możemy używać niektórych broni np. areozolowego miotacza ognia, a gdy Caleb zbyt długo nie wypływa na powierzchnię, obraz ciemnieje dając wrażenie utraty przytomności z braku tlenu. Podobnych szczegółów jest wiele np. z leżącego trupa potrafi sikać przez dłuższy czas niezła fontanna posoki, a obecność trucizny we krwi daje zaburzenia wzroku i równowagi. Wreszcie mamy doomklona o atmosferze pierwowzoru. Tutaj będziemy skradać się przytuleni plecami do ściany i powoli wystawiać giberę zza węgła, w oczekiwaniu ataku. Pozorną ciszę i szum wiatru nad grobami może nagle rozerwać mrozący krew w żyłach skowyt. Już w pierwszym levelu nie ma taryfy ulgowej. Przyznam się, że niektórych etapów nie mogłam przejść bez oszustw, a nie zdarzyło mi się coś takiego przy grze w poprzedniczki Blooda. Niewinnie wyglądające statuy ożywają, a jeżeli nierozważnie nadepniesz na czyjś grób, musisz się liczyć z zemstą lokatora. Często o obecności wroga będą świadczyć tylko rykoszetujące pociski wokół ciebie, więc fakt, że nikogo nie widzisz, nie świadczy o tym, że Ciebie nie widzą. Trzeba przyznać, że atakujące nas stwory są dość inteligentne: robią uniki, chowają się za sprzętami, uciekają do większej grupy. Jednak nie darzą się wzajemną miłością i często możemy być świadkami śmiertelnych walk między nimi o ile oczywiście nie zauważą naszej obecności. W grze multiplayer będziemy uganiać się za innymi Calebami. A jeżeli konfrontacja z żywymi przeciwnikami wyda nam się mało niebezpieczna, możemy dorzucić do niej potwory sterowane przez komputer. Niestety, w pełni będziemy się cieszyć Bloodem dopiero na naprawdę porządnym sprzęcie, przynajmniej P166 z 16 MB RAM. Trzeba zdementować plotki, że da się grać na 486/100 z 8 MB RAM, no chyba, że ktoś lubi bez dźwięku, niską rozdzielczość i stop klatki, jeżeli na ekranie jest więcej niż 3 ruchome elementy.

MAGPIE



Producent:

Monolith

Dystrybutor:

Mirage

tel. (022) 6179321

Minimalna konfiguracja:

Pentium 75, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:

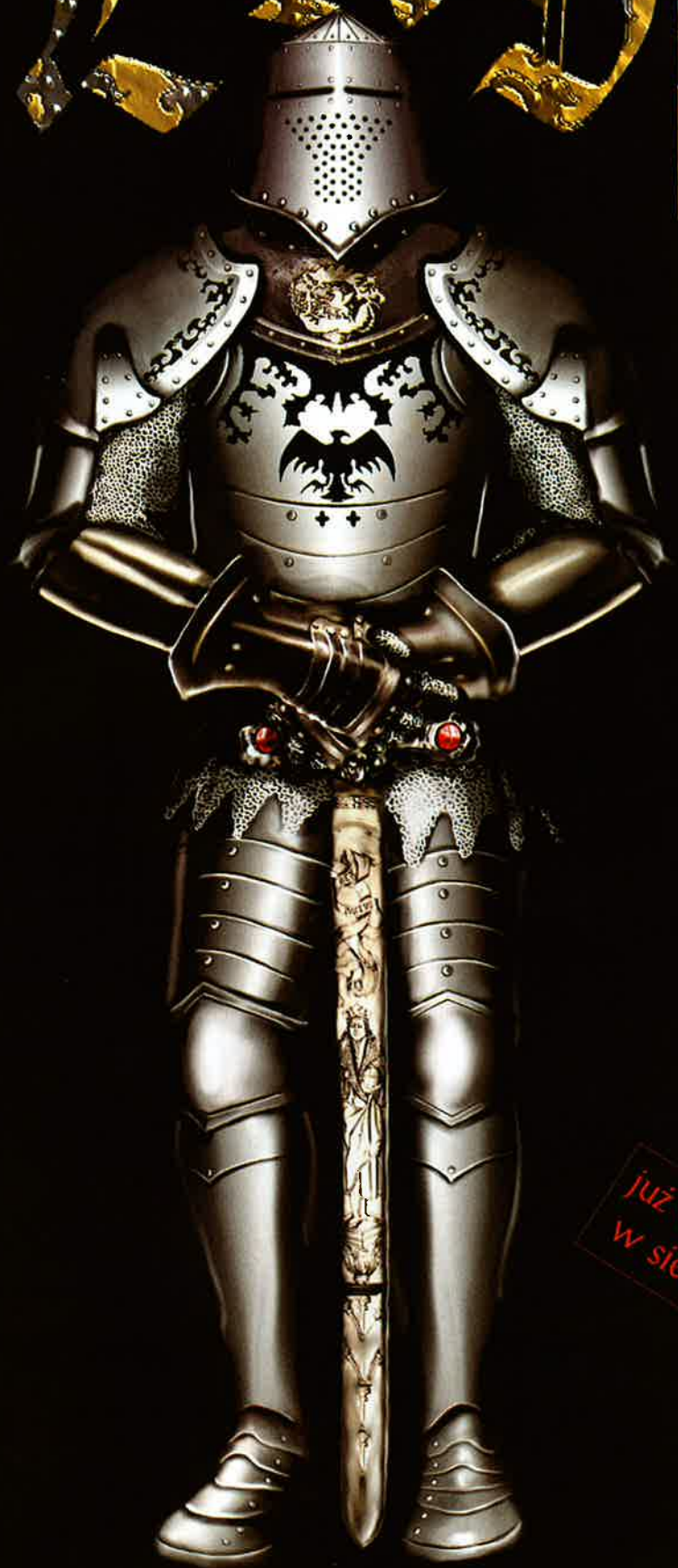
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

810

Cena: C

nie ważne conosisz, ważne w co grasz.

CLASH



już w październiku
w sieci Optimusa



Apokalipsa!

Po prawej w głębi:
Obsługa ta sama,
a jednak
przyjemniejsza.

Dwa numery temu zapowiadaliśmy (a ściślej ja zapowiadałem) rychłą premierę doskonałej gry strategicznej X-Com Apocalypse, będącej kontynuacją odjazdowego cyklu Ufo (X-Com). I oto jest! Jak wtedy wspominałem, walki toczą się tym razem w wielkim mieście - kolonii: Mega Prime.

Ufo 3 różni się od poprzednika w jeszcze większym stopniu, niż część pierwsza od drugiej. Owszem - podstawowe założenia pozostały te same, ale w mechanice gry wprowadzono wiele dość istotnych zmian. Jako informatyk czuję się w pewnym stopniu naukowcem, więc jedną z najważniejszych zmian było dla mnie odmienne potraktowanie inżynierów i naukowców. W grze występują naukowcy z trzech dziedzin: biochemia, inżynieria i fizyka kwantowa, przy czym przydatność każdego naukowca



do poszczególnych dziedzin określa nie tylko jego specjalność, ale również współczynniki, które rozwijają się w trakcie prowadzenia badań. Naukowcy powinni też ogłosić dzień premiery Ufo 3 swoim świętem, gdyż wreszcie uzyskali indywidualność: nie są już kupowani dziesiątkami, bez różnicowania, jak to było w poprzednich częściach, a co przypominało mi kupowanie niewolników na tony [to takie jednostki wagi znane z Frontiera. Teraz każdy z naukowców posiada własną osobowość, w miarę postępu badań zwiększa swoje doświadczenie, a tym samym użyteczność dla Sprawy. Dlatego warto dokładnie zastanowić się przy podejmowaniu zakupów, jak również inwestować w hale treningowe, gdzie można bezboleśnie podnosić sprawność kolejnej istotnej ekipy, czyli najemników. Od początku dysponujemy też możliwością kontroli psionicznej, która w poprzednich



częściach stanowiła moją ulubioną broń (tatyka: dwa czołgi do rozpoznania i trzech - czterech gości z urządzeniami do kontroli psionicznej w statku). Teraz walka psioniczna nie jest już tak łatwa, zmieniło się też kilka mniej istotnych szczegółów taktycznych. Destrukcyjna połowa planszy pociskami HE w dalszym ciągu skutkuje, ale niestety za zniszczone budynki nasz portfel zostanie surowo ukarany. Radosna destrukcja jest zakazana, obowiązuje rachunek ekonomiczny!

Wspominałem też w poprzednim artykule o problemie drzwi. Rzeczywiście jest on istotny, na co zwracają uwagę również recenzenci poważnych pism zachodnich. Poza tym obcy nie reagują już tak schematycznie, jak w poprzednich częściach, zresztą samo otoczenie, w którym dzieją się walki również jest wielokrotnie bardziej zróżnicowane. Np. nie wiem, czy „normalny gracz” wychodząc ze statku potrafił z prawdopodobieństwem 90% wskazać miejsca rozstawienia obcych, albo rozrysować plan bazy, wnioskując z

tekstur i detali pokoju, w którym się znajduje, ale ja - nie chwając się - mogłem. Teraz nie mogę [współczujemy - red.] - to w zasadzie wystarczy za komentarz. Sytuacja ciągle ulega zmianie, a obcy występują w przeróżnych gatunkach i załogi bardzo często są mieszane, więc nigdy nie wiadomo, na jaką taktykę się nastawić. Np. w X-Com 2 na Aquatoidy brało się lekki i szybki karabin laserowy, a w przypadku lobsterów konieczna była heavy plasma w kombinacji z alien grenade, bądź disruptor launcher (rekordzista przyjął trzy strzały na głowę i dopiero padł dobitny z laser guna). W tej chwili trudno jest dobrać odpowiedni sprzęt, co utrudnia grę, ale uczy „prawdziwej taktyki”, czyli odpowiedniego rozdysponowania broni i przygotowania na każdą ewentualność. Plus! Aby było jeszcze ciekawiej, bardziej, niż obcy, nie lubią nas gangi miejskie i wyznawcy kultu Syriusza, oraz członkowie (a w szczególności właściciele) korporacji, których budynki zostały „odrobinkę zmodernizowane” podczas naszych walk. Odbija się to boleśnie zwłaszcza na początku gry, kiedy





uzależnieni jesteśmy od sprzedawanej przez korporację broni i sprzętu. Kiedy „przegniemy”, z rynku znikają towary oferowane przez daną korporację i nasza reputacja musi zostać podreperowana za pomocą łapówek (podbój kosmosu zmienił ludzi tylko na tyle, że łapówki muszą być kosmiczne. Później, w miarę poznawania technologii obcych, nie jesteśmy już tak bardzo uzależnieni od instytucji zewnętrznych, ale też nie radziłbym przesadzać.

Jeśli chodzi o szybkie wykrywanie nalołów, to dużą skuteczność osiągniemy dzięki szybkiemu zbudowaniu nowej bazy w innym sektorze miasta. Pozwoli to nam ogarnąć większą przestrzeń i szybciej reagować na zmieniającą się sytuację. Uważajmy na największe statki. Starajmy się w miarę możliwości niszczyć je w powietrzu, gdyż kiedy dopuścimy do lądowania, to zanim nasi bohaterowie wymordują złośliwe ufoludki (to niestety nie są Libe z opowiadań Kuttnera - doskonale zresztą!), nawet jeśli obejdziemy się bez strat w oddziale, możemy przygotować się na rzeź wśród cywilów. Obcy w Ufo 3 dysponują dziesięcioma rodzajami statków (więcej, niż poprzednio), ale i my mamy szersze możliwości. Najciekawszą z nich jest to, że oprócz różnych rodzajów broni na



Historia cyklu X-COM

1994 - UFO: Enemy Unknown - hit absolutny i klasyka. Obcy atakują z Marsa. W USA gra rozpowszechniana była pod tytułem X-COM: Defence.

1995 - UFO: Terror from the Deep - przyjęty z mieszanymi uczuciami (zbyt duże podobieństwo do pierwszej części). Niedobitki Obcych przetrwały w głębinach oceanów i znów rozpoczynają próbę podboju Ziemi. Warto zaznaczyć, że gra została oficjalnie spolszczona (co wtedy było dużą atrakcją). Ale pograć warto.

1997 - X-COM: Apocalypse - długo oczekiwany sequel; zanosi się, że (co najmniej) powtórzy sukces „jedyńki”.

naszych statkach możemy też montować różne silniki, co może znacząco wpłynąć na osiągi pojazdów. Do naszej dyspozycji oddano też poduszkowce do walk w mieście, a w powietrzu wspomagają nas siły policyjne (ale ich skuteczność jest taka, jak naszej policji). Statki obcych docierają na naszą planetę z bram międzywymiarowych, których sekret odkrywamy dość prędko. Niestety jednak nasze statki nie radzą sobie z lotem poza bramy, dlatego też na taką ekspedycję radzę poczekać, aż wyposażymy się w statki zbudowane w oparciu o technologie obcych.

Świat po drugiej stronie bram, to gigantyczne „żyjące miasto” obcych, w którym „produkowane” są kolejne oddziały wysyłane hordami na naszą stronę. Przy okazji prowadząc badania możemy kolejny raz (ale tym razem najbardziej pokrętnie) odkryć pochodzenie obcych. Okazuje się, że każdy z nich przechodzi kolejne metamorfozy, przekształcając się w kolejny z napotykanych „gatunków”. Wszyscy obcy pochodzą od jaj złożonych przez królową, a rządzone są przez mikroorganizmy zamieszkujące ich ciało (te same „istotki” wstrzykują ludziom brainsuckery - „mięta stworzenia”, których



przerobiona - niecenzuralna - nazwa często cisnęła mi się na usta podczas walk).

Jeżeli chodzi o uzbrojenie i „osprzętowanie” naszych agentów, to w stosunku do poprzednich części asortyment uległ znacznemu poszerzeniu. Na początku dysponujemy głównie sprzętem dwóch organizacji: Megapol i Marsec, przy czym zauważalne są wpływy technologii zdobytej na obcych w poprzednich częściach gry, ale później sami opracowujemy na podstawie zdobytych nowych, interesujących technologii w rodzaju latających pancerzy, czy samonaprowadzających pocisków różnego rodzaju, a także broni bakteriologicznej - szkodliwej dla obcych, ale nie mającej wpływu na cywili i naszych agentów (może spirytus w sprayu). To by było tyle, jeśli chodzi o rozważania związane z praktyczną stroną gry. Teraz należy powiedzieć trochę o szczegółach

Po lewej w głębi:
Na pal(mem) go,
napalmem - czyli
radosna
exterminacja
ufoludków.



technicznych. Przede wszystkim grafika - SVGA, ale niestety zgodna z ogólną tendencją do wygładzania, co daje nieprzyjemny, „cukierkowy” wygląd. Być może taka jest światowa moda, a ja jestem niedzisiejszy i osobiście wcale mi się to nie podoba, a zwłaszcza groteskowe

sylwetki obcych, które zamiast wyglądać na stworzenia z nocnych koszmarów Lovecrafta, prezentują się podobnie do tandetnych, gumowych zabawek (choć Mr. Jedi twierdzi, że najbliższą inwazję na ziemię przeprowadzą różowe pluszowe misie złaknione krwi i mordów). To samo można zresztą powiedzieć o pancerzach naszych agentów - nie ubrałbym tego nawet, gdyby rzeczywiście chroniło. (Ale nie oznacza to, że uważam, iż graficy dali ogólną plamę. Pięknie zaprojektowano np. pojazdy, obrazki z Ufopaedii, widoki miasta i filmiki.)

Jeśli już jestem przy wadach, to w dalszym ciągu za absolutnie błędny uważam pomysł z walką w „real time”, choć aby być uczciwym muszę zaznaczyć, że spotkałem się z absolutnie odmiennymi opiniami wśród poważnych recenzentów. W sumie nie mogę się czeplić, gdyż jeśli mi się nie podoba, to



po prostu nie wybiorę tej możliwości (a możecie być pewni, że nie wybiorę). Gdy już jestem przy walkach, to niestety autorzy odrobinę przesadzili. Walczyliśmy non stop - częściej, niż w drugiej części, a przecież była ona krytykowana właśnie za to, że „młócka” wzięta w niej górę nad atmosferą.

Teraz muzyka - tutaj możemy zapomnieć o krytyce - jest bardzo sympatyczna i idealnie pasuje do nastroju, choć w wypadku wolniejszych CD i minimalnej instalacji mogą być problemy; ale to już nie wina gry: life is brutal... Sama instalacja nie nastrocza problemów, jak również późniejsze korzystanie z gry: nie zawiesz się tak często, jak powinna, błędy zdarzają się, ale dość rzadko i delikatne: np. chwilowe przekłamanie w grafice, tak, że ogólny komfort gry jest dość duży. Radzę jednak wszystkim używać Dosowej wersji gry, gdyż Windowsowa niestety nie rozwija zatrważającej prędkości nawet na moim sprzęcie, a mam się czym pochwalić (jedyne słaby człon konfiguracji to CDx4, ale przecież wybrałem full install). Jeden z zachodnich redaktorów wymienił jako wadę gry (zartobliwie oczywiście) fakt, że zabiera ona cały nasz czas. Muszę się z nim zgodzić, gdyż X-Com 3 wciągnął nawet mojego brata, który do tej pory nie widział nic, poza gitarą.

Generalnie gra jest naprawdę doskonała i te drobne zastrzeżenia dotyczące grafiki, jak też odrobinę przesadna ilość młócki nie powinny drastycznie wpłynąć na jej ocenę. A jako, że miłośnikiem serii jestem od czasu pierwszej części, to z czystym sumieniem (choć po długim zastanowieniu) mogę dać mu najwyższą ocenę 9/10.

LORD YABOL

Producent:
Mythos Games Ltd./Microprose
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
486 DX4/100, 16 MB RAM,
DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows



Cena:

SCENA

KOMPUTEROWA

Jak wstąpić na scenę?

Co to jest scena?

Zacząć należy od wyjaśnienia pojęcia sceny. Scena zrzesza ambitnych ludzi, którzy posiadają komputery i tworzą NIEKOMERCYJNĄ produkcję typu: demo, magazyny dyskowe, slideshows, moduły etc. Każdy scenowiec ma swój pseudonim, charakterystyczny tylko dla niego. Duża część scenowców łączy się w grupy (wiadomo, w grupie można o wiele więcej zdziałać), chociaż zdarzają się wolni strzelcy. Te grupy, które są najlepsze, uważane są za elitę. Komputerowa scena żyje własnym życiem: tworzone są specjalne magazyny tylko o scenie, które mogą być w formie papierowej lub dyskowej. Istnieją specjalne wewnątrzscenowe listy przebojów na najlepsze demo, grafikę, na najlepszego swappera, muzyka itd. To właśnie ze sceny wywodzą się najlepsi programiści i twórcy gier.

Jak zacząć?

Najpierw należy zdecydować, kim się chce na scenie zostać. Główne specjalizacje scenowe to: koder, muzyk, grafik i swapper.

Są to jedynie te najbardziej podstawowe profesje scenowe. Co robi grafik i muzyk, chyba tłumaczyć nie muszę. Pozostaje koder i swapper. Koder jest to slangowa nazwa programisty. Dla prawdziwego kodera nie istnieje pojęcie: niemożliwe. Wszystko jest dla niego jedynie kwestią czasu, który musi poświęcić, siedząc nad debuggerem. A czym zajmuje się swapper? Jego zadaniem jest wymiana scenowego oprogramowania (tzw. stuffu) z innymi grupami w całym kraju lub też na całym świecie, drogą pocztową. Wymaga to od niego dużej operatywności oraz samozaparcia. Poza tym wymagane są fundusze na znaczki i dyski. Dobrze by też było, gdyby swapper znał język angielski, co znacznie by mu ułatwiło łapanie zachodnich kontaktów. Duża ilość ludzi parających się tym zajęciem to prawdziwi fanatycy, którzy wysyłając dyski ze stuffem, mają preteksty do zawarcia nowych przyjaźni (zresztą mówi o tym popularne powiedzenie - friendship rulez!). Oczywiście scena nie opiera się na tylko takich czterech podstawowych specjalizacjach. Grafik może być tracerem, który używa różnych programów (np. 3d Studio) do generowania przestrzennych obrazów zwanych ray-tracingami. Swapper może być modem-swapperem, który komunikuje się przez modem. Zdarzają się też kombinacje typu koder-grafik-swapper itp. :) Tudzież można

zauważyć absolutnie dziwne profesje, takie jak writer (tekściarz), ascii-maker lub joke-maker.

Scena, chociaż nieformalna, kieruje się też pewnymi niepisаныmi zasadami. Głównym takim przepisem jest: «Nie korzystaj z cudzej pracy». Odnosi się to w głównej mierze do koderów, ale też do grafików i muzyków. Surowo wzbronione jest podpisywanie się pod cudzymi pracami własną ksywką. Wprawdzie jest to mniej tępięne w przypadku grafików, którzy często korzystają z albumów znanych artystów jak Boris Vallejo, czy Frank Frazetta, mniej lub bardziej inspirując się ich twórczością oraz muzyków wykorzystujących cudze sample, czy używających popularnych, ciętych z CD motywów muzycznych np. Prodigy. Ale coraz bardziej popularne jest podpisywanie swoich prac jako «no copy», co oznacza, że praca jest 100% oryginalnym wytworem podpisującego się pod nią autora. Natomiast w przypadku kodera rygory są ostry jak żyłka. Człowiek ten, jeżeli pozwoli sobie na chwilę słabości i umieści np. w demie procedurę napisaną przez kogoś innego, a zostanie to wykryte, będzie nazywany lamerem do końca swego scenowego żywota!

Kiedyś musi być pierwszy krok.

Tym krokiem jest wybranie sobie pseudonimu, dalej zwanego ksywą. Po pierwsze, przy wybieraniu sobie ksywy, należy pamiętać, że będzie to nasze drugie imię, którym będziemy się posługiwać w rozmowach z kolegami z grupy, czy podpisując się pod własnymi pracami. Po drugie należy sprawdzić, jakie istnieją już przezwiska na scenie, żeby nie wybrać sobie jakiegoś już istniejącego. Po trzecie należy pamiętać, żeby ksywa łatwo wpadała w ucho, ponieważ choćby nie wiem jak odlotowy grafik podpisujący się ksywą Superancko-gigawatowy-Boluś będzie witany wymownym kółkiem na czole. Pamiętaj: Twoja ksywa świadczy o Tobie. Drugim krokiem jest udanie się na pobliską giełdę. Tam zazwyczaj jest miejsce, w którym puszczone są demka. Należy wymusić na puszczałkach, żeby obejrzeli Twoje prace. Jeżeli spodoba się, to znaczy że masz talent i nie potrzebujesz więcej moich rad, bo na pewno jakaś grupa zaproponuje Ci wstąpienie w swoje szeregi. Natomiast jeżeli prace te nie spotkały się z pozytywnym przyjęciem... Coż, nie od razu Rzym zbudowano. Zbierz dyski, idź do domu i ćwicz, ćwicz i jeszcze raz ćwicz. Pamiętaj, że do stworzenia dobrej produkcji potrzeba ledwie 5% talentu... reszta to pomysł i doświadczenie. Kiedyś dojdiesz do takiego poziomu, że każda grupa przyjmie Cię w swoje szeregi. A kiedy nadejdzie moment, że

ujrzysz swoją ksywę na listach przebojów, to nie ma co, stałeś się elitą!!!

Lecz cóż robić, kiedy twój pseudonim nigdy nie wciśnie się na chartsy? Pamiętaj, że dużo ludzi uprawia sport nie dla nagród i zaszczytów, ale dlatego, że to lubią i ich to bawi. I tak właśnie należy traktować scenę - jako dobrą zabawę, a pojawienie się na chartsach powinno znaczyć tyle, że nie tylko Ty lubisz scenę, ale że ona lubi także Ciebie...

Jak złapać pierwszy kontakt?

Po pierwsze należy zdobyć adres innego swappera. Pozostaje pytanie: Skąd? Adresy swapperów można znaleźć w magazynach dyskowych. W plikach informacyjnych dołączanych do produkcji scenowych. Lub też pojawiają się one w czasopiśmie choć trochę związanych ze sceną (np. CD-Action, gdzie na kompaktach zawsze można znaleźć kilka produkcji scenowych, a ogłoszenia można dać do Pomocnej Dłoni). Ogłoszenia te mają zwykle treść mówiącą o tym, że jakiś tam swapper na gwałt poszukuje kontaktów, i że każdy, kto do niego napisze, ma sto procent szans na odpowiedź. Należy wyszukać takie, w których napisane jest: «100% answer to all», «Everyone welcome», «No elite». Następnie należy przygotować stuff. Pamiętajcie, żeby był jak najświeższy. Jeżeli nie masz świeżego oprogramowania, poślizgnij swoje produkcje lub modułki. Pamiętaj, żeby nie wysyłać pustych dysków. Jest to jeden z błędów popełnianych przez początkujących swappaczy :) I nie zapomnij o liście. Napisz szczerze, że jesteś początkujący, że szukasz nowych kontaktów. Napisz o swoich zainteresowaniach. Napisz, co lubisz, a czego nie lubisz. Zauważ, że dobry i ciekawy list to już jest połowa szansy na dobry kontakt. Żebyś został zauważony, muszą one być trochę dłuższe od: «Cześć! Nagrałem Ci to i to... No to cześć.»)

Czas na wysłanie listów. Wsadź dyski do koperty i przymocuj je do niej, najlepiej kawałkiem taśmy klejącej. Włóż też do koperty jakiś kolorowy folder reklamowy, na którym się podpisz. W ogóle to podpisuj się na wszystkim, co Ci wpadnie w ręce - to taki sceniczny zwyczaj. Zaadresuj listy, pamiętając o tym, żeby NIE pisać na kopercie ksywy i grupy scenowca, do którego wysyłasz list. Poczta tego nie lubi (czemu? kiedyś zrozumiesz). Najlepiej napisz imię i nazwisko, tak jakbyś adresował list do cioci czy wujka. Wrzuć listy do skrzynki i... czekaj. Kilka listów na pewno wróci. Przejrzyj, co dostałeś i poślizgnij to do innych ludzi. Pamiętaj o listach! Pamiętaj także, że w zajęciu swappera ważna jest szybkość i niezawodność. Jeżeli zdobędziesz sobie opinię szybkiego Billa, to na pewno o wiele więcej osób będzie

chciało z tobą swappować. Powinieneś również zadbać o tzw. advert, czyli Twoje ogłoszenie. Usiądź nad dobrym edytorem pod Dosem i napisz swój adres. Napisz, że szukasz nowych kontaktów, przyzdość to wszystko kilkoma ramkami i już masz swój pierwszy advert. Teraz rozeslij go wszystkim swoim kontaktom. Po niedługim czasie ludzie sami zaczną do Ciebie pisać, a Ty pamiętaj o tym, żeby im zawsze odpowiedzieć (nie musi to być zawsze odpowiedź pozytywna). Nie odpowiadając na kilka listów, możesz zostać obdarzony mianem diskstealera, czyli złodzieja dysków. Takie określenie dla swappera jest tym, czym lamer dla koderów, który ukradł komuś procedurę.

Na koniec dobre rady.

1. Nie denerwuj się, jeżeli dostałeś dysk inny niż wysłałeś. Swapperzy tak robią. Zresztą nie jest ważny nośnik, tylko jego zawartość.
2. Podpisuj się (xywka!) wszędzie: na dyskach, na reklamówkach, które wkładasz do kopert i na samych kopertach. To też taki zwyczaj scenowców.
3. Nie bulwersuj się, jeżeli ktoś nie odpisze lub napisze, że nie chce z tobą swappować.
4. Nie chwal się na prawo i lewo ilością kontaktów.
5. Bądź zawsze jak najszybszy, ponieważ jest to jedną z wielu cech dobrych swapperów.
6. Ustal ilość swoich kontaktów na poziomie, który pozwala na w miarę szybką reakcję. Co pewien czas eliminuj te najgorsze, ale ZAWSZE informuj kogoś, że zrywasz z nim kontakt.
7. Nie wywyższaj się. Pamiętaj, że Ty także kiedyś zaczynałeś...

SHOGUN/ABDOMINAL DISORDER

PS. Pozdrowienia dla wszystkich moich kontaktów, a w szczególności dla Lexusa, który musiał kupić sobie przeze mnie nowego floppa, sorry pal!

Scenowi maniacy

Zapewne się zastanawiacie, co sugeruje powyższy tytuł. Tak więc jest na scenie wielu ludzi (jak nie większość!), którzy... chorują na scenę. Tak! Prawdopodobnie wyda wam się to trochę dziwne, ale tak jest. Wiele osób, które zetknęły się ze sceną i odkryły jej tajemnice, po prostu zachorowało na nią.

Jak to się dzieje? Trochę trudno jest to wytłumaczyć. To jest np. tak, jak z manga, czy anime. Po prostu się to kocha i tyle. Ogólnie rzecz biorąc, to maniactwo scenowe dzieli się na szereg różnych trendów maniakałnych [ugh... ale to zabrzmiało:] i postaram się w tym artykule przybliżyć wszystkich tych maniaków. Pierwsi maniacy to tzw. maniacy stuffowi. Czym to się objawia? Na tego rodzaju maniactwo scenowe chorują

przede wszystkim ci scenowcy, którzy dopiero co się za nią biorą albo są świeżo upieczonymi beginners. Objawia się to tym, iż „chory” kolekcjonuje stuff wszelkiej maści. Nieważne czy dane demo/intro startuje u niego na kompie i czy mu się podoba... nieważne. Najważniejsze jest to, iż się „posiada”. Nawet jeśli jest to jakiś pack z pięcioma advertami, to i tak ma swój własny podkatalog w katalogu scena i dziesięć backupów na dyskietkach. Największa tragedia jest wtedy, gdy młodszy brat, maniak-giercman, dorwie się do kompa i przez przypadek skasuje dwa intra z party z przed 3 lat. Rozpacz! Maniak popada w głęboką depresję na długie godziny (męcząc Unerase) i czuje nieodpartą chęć walnięcia kopa braciszcowi!). Niestety, takie objawy scenowego maniactwa mają to do siebie, że odczuwa je cała rodzina.)

Następne maniactwo to ogólne zamilowanie do sceny. Nawet trudno tutaj w niektórych momentach mówić o zamilowaniu, bo to jest raczej czysta miłość! Dla takiego osobnika nie istnieje nic oprócz komputera i sceny. Siadając do kompa o 15.00 wstaje od niego o 5.00 rano. Tak! Każda godzina spędzona przed komputerem jest dla takiego jegomościa najlepiej spożytkowanym czasem. Zazwyczaj ci maniacy są dużymi niechlujami. Uhh... pewnie niejedną już na mnie kosę ostrzy :). Wokół komputera jest zgromadzona kupa różnych śmieci, począwszy od kopert na listy, przez jakieś bonus stupy, aż do ogryzków z przed tygodnia. Ale co tam... scena rulez, klapki na oczy i tylko to się liczy. Z tego rodzaju choroby jest się bardzo trudno wyleczyć:) i zapadają na nią najczęściej ludzie, którzy z okresu beginners przeszli w okres porządnego scenowania.

Następny typ maniaków to maniacy... bez nazwy [sam nazywam ich scenerami, Smuggler :-)]. Po prostu kiedy mija wcześniej opisane maniactwo scenowe (to ogólne), to pojawia się w 75% ten rodzaj objawów. Chory na każdym kroku widzi związek z komputerem. Taki człowiek nigdy nie rozstaje się ze swoim ulubionym markerem. Każdy dysk, każdy przystanek autobusowy, każda lawka w szkole musi być obdarzona jego podpisem. Nie ma mocnych. Wchodząc do sklepu i widząc plakat na ścianie z jakimś napisem, myśli sobie „ale badziewne fonty...”. Oglądając tricki w filmach zastanawia się „ciekawe w ilu ramkach to chodzi”. Nawet w kręgu przyjaciół (nie związanych ze sceną) używa slangu scenowego. Dziewczyny są „rulez”, szkoła „suxx”, a nauczyciel informy to „lamer”. Biedak tyle się już wyjeździł na party i tyle listów napisał, że nie umie mówić normalnym językiem. W tym też okresie zanika zdolność pisanie normalnych listów (nie do scenowców, a np. do cioci Wiesi). Mając do dyspozycji kartkę papieru i ołówek, nie potrafi napisać nic oprócz: „dzięki za stuff...”, „3m się... jesteś cool”. Che, może to się wyda i niektórym śmieszne, ale tak jest i ręczę za to swoją głową. Jest jeszcze szereg mniejszych maniactw (zbieranie kopert po listach, malowanie na dyskach itp.) ale myślę że te najważniejsze wam opisałem. Jednak muszę się sam przyznać, że

maniactwo scenowe wcale nie jest takie złe. W końcu jak już mieć świra - to porządnego!

SEeYA!

JAROSŁAW BUGNO (AKTIN/ELYSIUM ^ SWIRL)

Dobre rady

„Błądzenie jest rzeczą ludzką” jak mówią stare, choć wciąż aktualne, powiedzenie. Wśród scenowej społeczności błędy i wszelkiego rodzaju potknięcia zdarzają się głównie młodym i nie wtajemniczonym dogłębnie w sprawy scenowe ludkom. Starzy wyjadacze tego typu rzeczy traktują różnie. Jedni wcale nie zwracają na to uwagi, innym zdarza się zaśmiać publicznie z delikwenta, czy też nawet sypać wyzywkami na prawo i lewo. Ja, jako człowiek wciąż pamiętający swoje początki, nastawiony jestem do tych spraw bardzo tolerancyjnie. Ale różnie bywa...

Jeśli więc jesteś młodym scenowcem, który nie chce popełniać więcej banalnych błędów, to przeczytaj ten artykuł, a na pewno wiele spraw ujrzysz w zupełnie innych, tj. lepszych barwach.

Pierwszym i chyba najczęściej popełnianym błędem jest sposób nawiązywania nowych kontaktów. Mianowicie wielu beginnerów porywa się z motyką na słońce, próbując nawiązać znajomość z elitą, nie wiedząc, że w tym przypadku są jeszcze bardziej narażeni na stratę dysków, niż wynika to ze statystyki. Należy sobie uświadomić, że elciarze mają sporo kontaktów i więcej im nie potrzeba, no chyba, że z ludźmi ich pokroju. Dodatkowo część z nich jest zadufana w sobie i myśli, że wszystko im wolno. W 95% przypadkach nie ma co liczyć na odpowiedź, jak i zwrot dysków, choć z tym jest trochę lepiej. Dlatego radzę: zostawcie elitę w spokoju. Starajcie się pisać do ludzi na podobnym stopniu zaawansowania. No bo kto mi powie, co da elciarzowi kontakt z człowiekiem, który ma stary stuff i pisze (zazwyczaj!) cienkie listy?

Kolejną rzeczą, której nie radzę robić, jest bluzganie na kogokolwiek, nawet ludzi z „waszej warstwy”. Przez takie postępowanie zyskacie sobie opinię **** :) i jeszcze większa liczba ludzi będzie lała na was z góry. Przekleństwami nic nie załatwiecie. Przypomina mi się przygoda z przeszłości, gdy pewien gość (oczywiście młody) zaczął wyzywać mnie od najgorszych (choć słowa lamer tam nie było :). A ja, jako człowiek w miarę kulturalny (choć zdarza mi się „rzucić miętchem”) odpowiedziałem, żeby zmienił język, bo takie zachowanie na dobre mu nie wyjdzie, no i puściłem sprawę w niepamięć. Po tygodniu przyszedł list z przeprosinami. Ale to już mnie nie interesowało, gdyż o sprawie całkowicie już zapomniałem :). A powiedzcie, co by się stało, gdybym był zwolennikiem

scenowych wojen? Gostek skończyłby podobnie, jak JTX :). Więc jeszcze raz: żadnych bluzgów. Do tego trzeba dorosnąć.

Następna sprawa jest bardzo delikatna, niestety muszę zachować dużą ostrożność, aby nasz ukochany :) monopolista, nie zrozumiał, o co chodzi. Mowa tu o fackach [to nie bluzgi :)]. Jeśli nie jesteście wprawieni, nie róbcie tego. [Jeśli nie rozumiecie, o czym tu pisze autor, to tym lepiej :) - Smuggler]. Mam nadzieję, że czytają to ludzie inteligentni i szybko kojarzący fakty :).

Po czwarte: nigdy nie podpisujcie się pod czyjąś pracą. Wtedy to już przegniecie na maxa i nikt nie będzie miał litości (prawda Morbus?). Takie zachowanie to czyste łamerstwo i jeśli chcecie coś takiego zrobić, to po co pchacie się na scenę? Nam nie trzeba takich ludzi. Inna sytuacja jest, gdy np. member z grupy czy dobry kontakt pragnie wystawić dwie prace na party, a organizatorzy zastrzegli sobie „jedną pracę od autora”. Wówczas sprawa wygląda zupełnie inaczej i jest to jedynie koleżeńska przysługa (tak jak odpowiedź dla sąsiada z ławki na klasówce :)).

Następna sprawa dotyczy pisania artykułów. Piszemy tylko o rzeczach dla nas zrozumiałych. Pisanie wywodów na temat, o którym nie mamy pojęcia, mija się z celem. Co prawda większość magów ma selekcję tekstu, która wychwyci temu podobne gnioły, jednak może się zdarzyć, że jakiś brukowiec opublikuje taki tekst. No i posypią się bluzgi. A tego chyba nikt nie lubi. Wracając jeszcze do artów: nie piszcie też artykułów o rzeczach bezsensownych lub dość oczywistych. Gnioły opisujące robienie porządku na naszym biurku czy „Rozmowa z tatą podczas obiadu na temat nowego numeru czasopisma Naj” nie są mile widziane, tj. czytane.

Kolejna sprawa dotyczy listów, odpowiedzi i stuffu. Starajcie się pisać listy ciekawe i koniecznie długie (minimum 4 kb!). Zawsze odpowiadajcie jak najszybciej, bez żadnych delayów, no chyba, że macie ważną sprawę (matura, nagły wyjazd, etc.). Stuffik nagrywany na dysk(i) powinien być jak najświeższy. Jeśli zaś z tym mamy kłopoty, to nie jest to tak trudno rozwiązać. Na scenie PC istnieje ludek (btw: jeden z lepszych swapperów świata :) o ksywie Cortez (część i czołem!), który sprzedaje kompaktów ze stuffem. Oczywiście tego typu kompaktów nie wychodzą z dnia na dzień, dlatego stuffik może być troszkę przestarzały. Mimo to na płycie zawsze znajdziecie dużo rzeczy, bo przecież jeden CD to 650 MB danych.

Cóż, to chyba wszystko na dzisiaj. Rady zawarte w artykule nie wyczerpują tematu, choć niewątpliwie poruszają wszystkie ważniejsze zagadnienia. Na koniec chciałbym powiedzieć tyle: młodzi trzymajcie się tych zasad, pracujcie nad sobą, a będą z Was ludzie :)).

GUTEK/ELECTROCUTE

Jak to uruchomić?!

Często zdarza się, że demo które właśnie dostałem, nie uruchamia się od razu. Na szczęście ja potrafię sobie z tym poradzić w większości przypadków, a dzięki temu artykulowi myślę, że i wy dacie sobie radę.

Dema często wykorzystują różnego rodzaju triki, których użycie umożliwia dostęp do „nowych” trybów graficznych, większej ilości pamięci, itd. Często pociąga to za sobą pewną niewygodę w uruchamianiu, szczególnie dla niedoświadczonych posiadaczy komputerów. Po prostu koder nie potrafi z reguły wyobrazić sobie, że ktoś może nie poradzić sobie z jednym czy drugim problemem dotyczącym konfiguracji sprzętu [wiem coś o tym :)].

Do rzeczy. Jeśli demo nie uruchamia się i PISZE coś, to nie jest jeszcze tak źle. Najprawdopodobniejsze komunikaty:

1. „not enough memory, this demo needs X mb to run!”
2. „not enough base memory”
3. „processor already in v86 mode” albo „EMM or QEMM present, remove any V86 managers”
4. „no vesa driver found”, lub „cannot access mode X”
5. „this demo needs at last X processor to run”
6. „this demo requires no memory managers, remove himem.sys, ermm386, etc”
7. „this demo needs Gravis Ultrasound to run” lub „no GUS, no fun”
8. „not enough memory on soundcard”
9. „dos32.exe not found”, lub „dos4gw.exe not found”

(Od razu zaznaczę, że demo powinno się uruchamiać w DOSie, NIE z okna Windowsa. Opis dlaczego Windows nie jest zbyt lubianym na scenie systemem zająłby zbyt dużo miejsca, powiem tylko, że Windows 95 zawieszają się wystarczająco często bez uruchamiania dziwnych programów, dlatego niektórzy nazywają ten system Wincrash).

Problem 1. Nie masz w komputerze wystarczającej ilości wolnej pamięci, więc albo masz za mało zainstalowanej, albo inne programy zużywają zbyt wiele. W tej sytuacji można usunąć z AUTOEXEC.BAT smartdrv.exe, zrobić reset oraz spróbować uruchomić demo ponownie.

Problem 2. Brakuje pamięci podstawowej, tej do 640k. Z reguły tylko starsze rzeczy będą zgłaszały taki błąd, no chyba że w AUTOEXEC.BAT ładuje się tyle programów, że do dyspozycji zostaje np. 200k, ale to mało prawdopodobne. W tym wypadku, należy usunąć kilka do kilkunastu programów z AUTOEXEC.BAT, najlepiej: smartdrv.exe, mouse.com lub pochodne, sterowniki CDROM, itp. Proponuje też zajrzeć na koniec artykułu, gdzie proponuję optymalną zawartość plików systemowych do uruchamiania dem. Problem 3. Ojjoj, trafiliśmy na albo bardzo stare demo, albo na bardzo kiepskiego kodera (lub jedno i

drugie). Tutaj z reguły wystarczy usunąć z CONFIG.SYS linie „device=emmm386.sys”, lub „device=qemmm386.sys”, ale w przypadku QEMM warto dodać: „device=c:\dos\himem.sys”. Z drugiej strony, może się zdarzyć, że demo będzie wymagało pamięci EMS, wtedy trzeba dodać linię „device=emmm386.sys” lub podobną!

Problem 4. To oznacza, że koder chciał uruchomić tryb, którego bez pomocy specjalnego programu nie da się osiągnąć. Z reguły pomaga doskonały program UNIVBE.EXE, najlepiej wersja 5.3 lub ew. większa (na razie 5.3 jest najnowsza), ale jeśli posiadasz np. VESA.COM lub VBE.COM lub cokolwiek innego dostarczonego razem z kartą video, uruchom to i spróbuj znowu „odpalić” demo.

Problem 5. Nie zdziw się, jeśli posiadasz np. 286, raczej nic nie ruszy.. Typowe wymagane procesory to 386, ale zdarzają się demo na 486 a nawet Pentium. Tutaj pomoże (nie mylić z Pomorzem, drodzy maturzyści) tylko wymiana płyty i procesora.

Problem 6. Tutaj wystarczy nie ładować config.sys i autoexec.bat i po sprawie. Naciśnij f5 podczas ładowania systemu i uruchom demo. (no, przydałoby się zadbać o ustawienia karty dźwiękowej).

Problem 7. Albo nie masz Gravis-a, albo nie ma zmiennych Gravis-a w środowisku. Często demo wymagają Gravis-a i bez niego w ogóle się nie uruchamiają. Załaduj program SETUP z katalogu ULTRASND, i tam najlepiej wybierz opcję express setup. Program sam ustawi wszystko, co potrzebne do działania GUSA.

Problem 8. Jeśli masz kartę muzyczną z pamięcią „on-board”, np. GUS, może się zdarzyć, że nie wystarczy jej do załadowania sampli z modułu... Co można poradzić? Można podmienić oryginalny moduł z dema (jeśli jest jako plik) na moduł, który na pewno się ładuje - demo straci na uroku, ale prawdopodobnie się uruchomi (jak będzie działało, to inna sprawa). Można także napisać: „set ultrasnd=” i wtedy demo nie znajdzie informacji o Gravisie i może uda się uruchomić je bez muzyki.

Problem 9. Wystarczy znaleźć te pliki i skopiować do katalogu z demem. DOS4GW często jest przy grach, DOS32 czasem można znaleźć przy innych demach. Generalnie, jeśli czegoś brakuje, poszukaj dysk twardy, i jeśli gdzieś jest, przegraj.

OK, to mamy za sobą.. Ale co jeśli demo nic nie „mówi”, tylko po prostu „wisi”? Wtedy trzeba temu biednemu kawałkowi kodu pokazać, kto tu rządzi (i dominuje). Nie ma co się bawić, najlepsze co można zrobić, to mieć przygotowaną specjalną konfigurację (dobrze jest mieć kilka do wyboru przez menu).

Sugerowany CONFIG.SYS:
dos=high,umb files=10
device=c:\dos\himem.sys /testmem:off

Sugerowany AUTOEXEC.BAT: pusty

Rozprucie zastony niewiedzy

Relacja z targów Electronic Entertainment Expo, Atlanta '97.



Podobno Atlanta to teraz najmłodniejsze miasto Ameryki. Taki pępek, w którym skupiają się wszystkie tradycyjne cnoty tworu, który od ok. 200 lat nazywa siebie USA. Miejsce, z którego nadaje CNN, siedziba Coca Coli (która zawładnęła na przykład słynny uniwersytet Elmory), tło dla melodramatu wszechczasów (Przeminęło z wiatrem), obsypyany zaszczytami organizator pompacyjnej, ubiegłorocznej olimpiady. Cóż, nie będę wypowiadał tu swojego zdania, bo to nie moja sprawa (dla mnie cała Płd. Karolina razem z Georgią, mogą nawet utworzyć własne, południowe państwo), jednak, kurczę, coś takiego jak ostatnie E3 sprawiło, że teraz stolica Południa w różnych konfiguracjach (nieraz horror, nieraz dramat, nieraz thriller erotyczny) śni mi się po nocach (jak to się mówi).

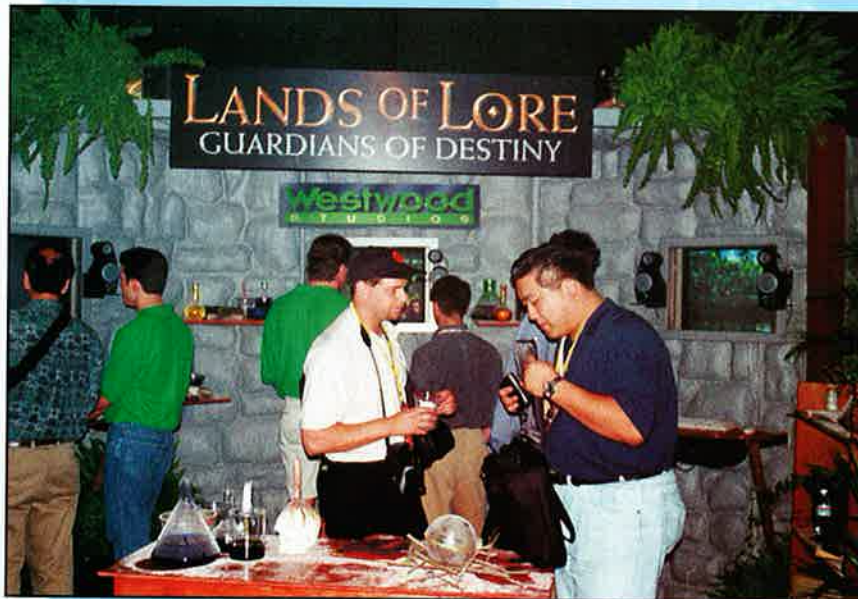
Poczułem się załatwiony. Z kilku względów. Przede wszystkim dlatego, że ONI naprawdę mają prawo stawiać sobie te wszystkie Empire State Building(s) i jedździć samochodami osobowymi o długości 10 m. Nie mówiąc już (przynajmniej w tej chwili) o organizowaniu targów, co do których wszystkie inne powinny poczuć się jak ubodzy krewni z zapadłej i podupadłej prowincji. Tak, tak, moi drodzy. Po prostu widać, że kolesie wiedzą, ile jest warty obecnie rynek gier i rozrywki



komputerowej (ile? - według obliczeń Douglasa Lowensteina, szefa organizacji Interactive Digital Software Association, odpowiedzialnej za E3, 5.3 miliardów bugsów!). Pokombinowali, pokombinowali i razem z całą wspólnotą Atlanty

wygospodarowali z potężnych kompleksów Georgia World Congress Center i Georgia Dome miejsce o powierzchni 35 boisk footballowych (dane miejscowe, zatem chodzi tu zapewne o football amerykański), miejsce na imprezę, która została okrzyknięta handlowym wydarzeniem roku.

Muszę jeszcze trochę ponudzić i poprzytaczać liczby, daty i statystyki. Wspomniany przed chwilą Lowenstein w swojej "inaugural address" wygarniał co chwilę z rękawa kolejne zestawienia, od których uginają się kolana. Około 40.000 pracowników największych firm odwiedziło targi, które niosły z sobą potencjał 480 firm z 1.500 nowymi tytułami, które ujrzały światło dzienne od 1.01.1997 roku (rozumiecie? - 1.500 premier w ciągu sześciu miesięcy!). Jeśli jeszcze chodzi o rynek software'owy, to



dynamika jego wzrostu wyniosła w stosunku do 1995 roku 5.2 procent, OK? Sprzedaż wzrosła o 12,7 procent. Przy czym rozrywka komputerowa miała największy wzrost - 20.1 procent (sprzedaż większa o 30 procent). Niech teraz ktoś z rodziców powie Wam, że zajmujecie się głupotami - o, nie moi drodzy, Wy zajmujecie się najpoważniejszym współczesnym rynkiem, gdzie np. wydatki na reklamę sięgają nieraz milionów dolarów rocznie (Sega wydała w tym celu w ubiegłym roku od 15 do 20 milionów bugsów), czyli zaraz po jedzonku, proszkach do prania i samochodach.

Targi E3 w Atlancie odbyły się w dniach od 19 do 21 czerwca. W tych dniach «obnażyło się» ponad 480 firm. Oprócz szalonego giercowania w super gorące produkty (i rozmawiania o tym, ile milionów dolarów przyniesie dany towar), można było też oczywiście wypełnić trochę swoją mózgowicę całkiem ciekawą wiedzą. Była masa konferencji, które odbywały się na 6 «ścieżkach». Developerzy, dystrybutorzy i handlowcy opowiadali sobie (na pewno nie dowcipy) na temat enginów przyszłości, polityki dystrybucyjnej, walki z piractwem, rozrywki on-line.

Dobra, a teraz buzie na kłódkę. Dość (większych lub mniejszych) głupot. Pora na super-ekspresową (nadcisnieniowcy i «niedociśnieniowcy», sorry, ale musicie wysiąść, Wasze serce może nie wytrzymać) przejażdżkę po Parku Kościotrupów, Eksplodujących Karłów i

Mięsistych Panienek, czyli E3 AD1997. Nie zamierzam tu pisać o wszystkich tytułach, które miały swoją premierę na targach. To bez sensu. Ominę przede wszystkim te największe, o których było głośno długo przed E3 i o których prasa (również my) nie zamilknie, zanim się nie pojawią na rynku. Nie ma zatem sensu pisać tu o tych wszystkich kontynuacjach Quake'a, Hexena, Mortal Kombat, Virtua Fighter, Tomb Raider... Opowiem o tytułach, które mnie zaintrygowały, i na które chcę żebyście zwrócili uwagę. Nie będą im towarzyszyły kampanie reklamowe na koncertach U2, czy na autobusach w Londynie, jednak i tak staną się one hitami komercyjnymi.

Najpierw wstęp. Dla rozgrzewki. Pierwsza fajna rzecz, którą zobaczyłem na E3, nie była związana z najnowszym produktem. Nie chodziło o nowy engine, czy obsługę nowego akceleratora. Jednak była to potężna rzecz. Chodziło o top grę, grę kultową... Quake. Otóż na stoisku numer 5085 miał miejsce... turniej gry w Quake'a, pod tytułem "Red Annihilation". Było to zwieńczenie całych igrzysk, które trwały w światku quakeomaniaków w ubiegłym roku. Oni różnili przez Internet, różnili tak mocno, aby spotkać się w Atlancie. 16 najlepszym gościom Integraph (organizator zawodów) zafundował przyjazd i pobyt na E3. Zaczęli się bić. Po co to? No cóż, wiecie jak to jest z fanatycznymi - nie przepuszczą żadnej okazji aby sobie ulżyć. Ale... No tak, oczywiście, że coś jednak za tym wszystkim się kryło. Co? Nagrody. Wspaniałe, niesamowite nagrody. Nie ma co gadać. Prosty fakt: John Carmack (jeśli ktoś nie wie - chodzi o jednego z założycieli iD Software, firmy, która spłodziła Quake'a) powiedział: "kupiłem swoje pierwsze Ferrari po sukcesie Wolfensteina 3D. Doom i Quake przyniosły ze sobą następne trzy takie samochody. Cóż, cztery Ferrari to dla mnie trochę za dużo. No, ale nie sprzedam jednego z nich ani nie oddam go do komisji. Zamiast tego ODDAM GO GRACZOWI, który przyjedzie nim do mnie pierwszy". Chodzi o to, że Carmack postanowił dać jako nagrodę jedno ze swoich Ferrari dla tego, kto zdobędzie pierwsze miejsce w turnieju. Nieźle, prawda? Dodam jeszcze tylko "bugsowe" nagrody: 5.000, 2.000 i 1.000 to kolejne wygrane.

No cóż, po tej optymistycznej wieści, trochę opowiastek o tym, w co sobie pogracie w najbliższym czasie. Najpierw wiadomość dla tych, którzy postawili na peceta, jako na platformę, która zdominuje już wkrótce rynek gier komputerowych. Jasne, było pełno premier na Ninetendo (potężny wzrost sprzedaży i nowe tytuły za pasem: między innymi Star Fox 64, Goldeneye, Ken

Griffe Baseball), Sega Saturn, itd. jednak... Otóż największy konsolowi konserwatyści - Sega - oznajmili, że rezygnują z szerzenia filozofii panowania jednej platformy (zwykle, nawet jeśli wypuszczali tytuł na peceta, trwało to kilka miesięcy po pojawieniu się oryginalnego, saturnowego produktu): od E3 zamierzają każdą wypuszczoną grę od razu konwertować na peceta. Niektórzy znawcy zauważyli tu także inny news: otóż wygląda na to, że Sega przestaje być już firmą software-hardware'ową, a staje się jedynie producentem programów (podobną ewolucję przeszło Studio 3DO).

Goście E3 zobaczyli wreszcie ostatnie dzieło Epica, nad którym prace trwają od około dwóch lat. Dzięki znalezieniu wydawcy (po długich rozmowach, oczywiście GT Interactive) Unreal został odświeżony. Ta strzelanka 3D miała być konkurencją dla Quake, ale teraz widać, że twórcy postanowili zrobić coś innego. Duży nacisk został położony na opracowanie (świetnego) engine'u, przez co Unreal wygląda znacznie lepiej od Quake'a. GT oczywiście «położyło łapę» na «produktach pochodnych» Unreala: edytor poziomów i nowe gry oparte na tym samym engine. To nie jedyny sukces GT. Udało im się... co? Otóż..., ale uważajcie to naprawdę rewelacja! 3D Realms i id Software... połączyli się aby stworzyć... Duke Nukem Forever (środek przyszłego roku), nową grę, która będzie tak cool jak Duke (tym zajmie się 3DR) i tak odłotowa jak Quake (engine Quake'a II). To chyba najważniejsza wiadomość w dotychczasowej historii gier komputerowych, czyż nie? Oczywiście nasuwają się co najmniej dwa pytania. Pierwsze: dlaczego twórcy Duke nie postanowili użyć swojego nowego (najlepszego obecnie na rynku) engine; tego, który zobaczymy w Prey? No cóż, zdaniem GT Pray to będzie taki odjazd, że... dzisiejsze standardy software'owe i hardware'owe (karta 3Dfx jako oczywisty



element każdego komputera), nie wytrzymałyby tego engine (Prey ma wyjść w 1998 roku, którą to zapowiedź potraktowałbym jako "wczesną betę" prawdziwej zapowiedzi). Drugie pytanie: czy będzie nowy, normalny Duke? Odpowiedź: tak, Duke 5 już jest kodowany...

Idąc sobie raz wzdłuż głównej arterii komunikacyjnej E3 (w Georgia World Congress Center) nagle zostaliśmy przez kogoś "zahaczeni". Zanim się zorientowaliśmy, już byliśmy na stoisku naszych przyjaciół z Accolade i oglądaliśmy ich nowe tytuły. Oczywiście, najważniejsza nowa gierka to Deadlock 2. Poza tym ogłaszali swoje zamiary na skonwertowanie trzech swoich ostatnich hitów (Deadlock, Star Control 3 i Jack Nicklaus 4) na platformę maca. Kolejni kolesie, którzy nas przytłapali to Bandai, którzy od teraz postanowili przyjrzeć się trochę możliwościom peceta. Zaczęli robić całkiem nieźle zapowiadające się



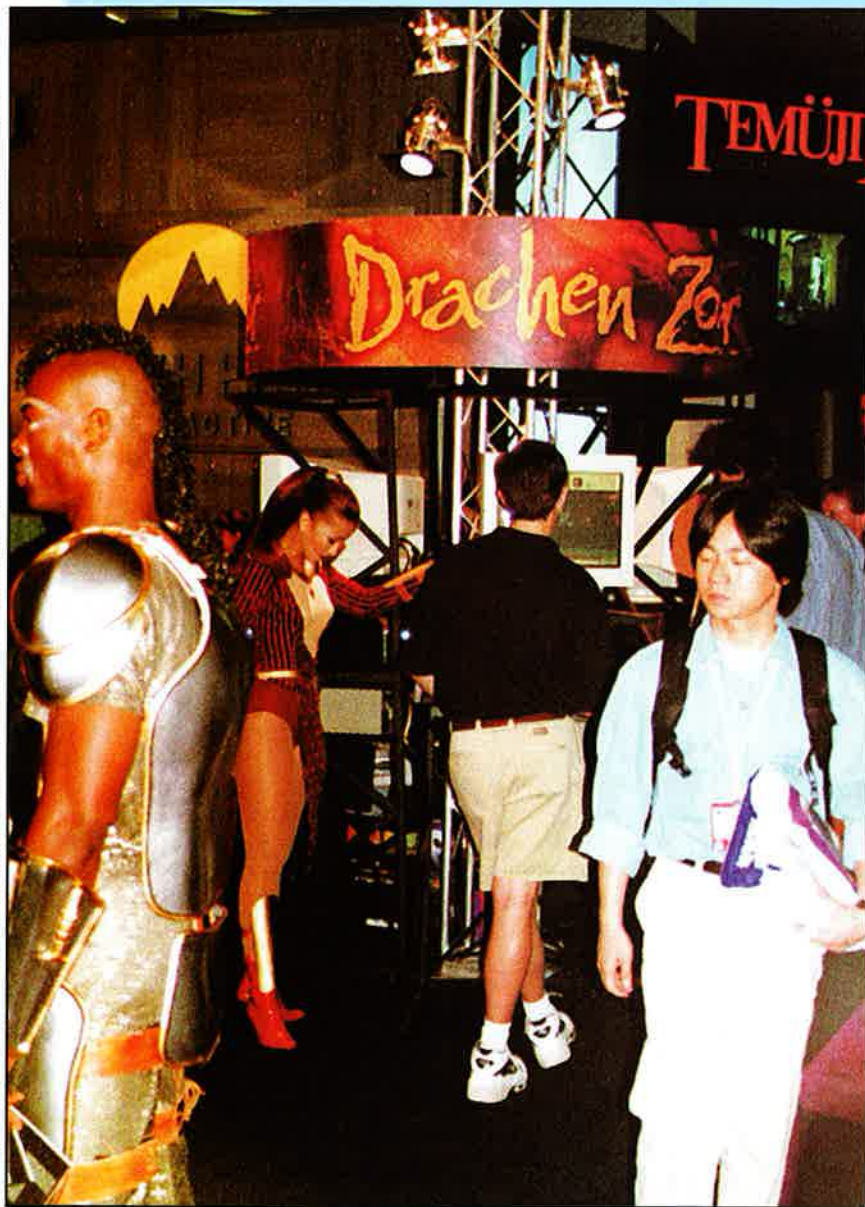
gierki, z których Gundam i Pegasus Prime wkrótce będziecie mogli powitać na naszych łamach.

Z „wielkich” wspominałem na razie tylko GT. Ale zaraz powiem też i o innych. Oto Sierra. Niezbyt widoczny podczas E3, ale przygotowująca wiele (jak zwykle) gier. Musicie na pewno zwrócić uwagę na Half-Life, czyli Sierę (wspólnie z firmą Valve) w niecodziennym dla siebie gatunku: strzelanki 3D. Kurczę, to wygląda naprawdę ładnie. Bardzo kolorowe, z mnóstwem niesamowitych efektów graficznych (oświetlenie, lustra, metaliczne odbłaski). Nie jest to zwykła strzelanka. Dużo w niej elementów strategicznych. Co nowego to to, że nie będzie tu chodziło o „chodzenie sobie”, ot tak po prostu i przeskakiwanie do kolejnych poziomów. Half-Life to jeden wielki poziom z wieloma zadaniami i misjami. Oczywiście „zwykła” nawalanka też będzie możliwa (w sieci - do 32 graczy!). Virgin to oczywiście nowy Lands of Lore. O tym i o innych tytułach Dziewicy będzie głośno już niedługo. Jednak trzeba tu ogłosić inne ważne wydarzenie. Otóż Virgin podpisał niesamowity kontrakt z Disneyem na przeniesienie jego najnowszego filmu, Hercules, na monitory komputerów (na razie będzie to gra video). Użyte tu zostaną animacje z filmu, a także głosy aktorów (Danny DeVito, James Woods, czy Rip Torn).

Jeśli chodzi jeszcze o największych, to nie można nie wspomnieć o Microsoft, który zaczyna „robić dobrą robotę”. Na E3 zajęci byli przede wszystkim promowaniem swojego systemu do grania przez Internet Gaming Zone. Na razie sieć ta 275.000 graczy (nieźle, prawda?), którzy odbyli na przykład w maju 1 milion sesji gierowania. Gaming Zone to oczywiście okazja do pokazania nowych programów.

Gry on-line, które Microsoft przygotowuje to Fighter Ace (symulator lotu z II wojny światowej, z możliwością szaleństwa dla 100 graczy) i Asheron's Call - skomplikowany role-playing, gdzie naraz będzie mogły bawić się tysiące (!) graczy. Bardzo się spieszę, aby napisać Wam chyba o wydarzeniu tych targów (tak zostało zareklamowane i takim się faktycznie stało) - promocja Mysta II, czyli Riven.

Najlepiej sprzedana gra w historii długo czekała na swój sequel. Wreszcie się doczekała. Tajemniczy klimat. Podobny (czyli bardzo wysoki) stopień trudności. Oczywiście, znowu będziemy mieli do czynienia z wyprzedzającą czasy grafiką. Bracia Miller, twórcy Mysta i Rivena, byli obecni na stoisku Broderbunda. Gra zapowiada się na prawdziwy hit.



Duże firmy - małe firmy. Co za różnica. Jeśli patrzy się na ION Storm, takie maleństwo gdzieś z dalekiego południowego zachodu Stanów. Ha. Pomyłka panowie. To wcale nie TAKIE maleństwo. To kolejny projekt głównego „mieszacza” w komputerowym światku, gościa od wymyślenia i szokowania. To musi być nasz znajomy John Romero. Chyba pierwszy w świecie napisaliśmy, nad czym pracuje teraz. Po E3 będzie już wiedział cały świat. „Maleństwo” już podpisało kontrakt z mocarzem Eidos. Pierwsze uderzenie to Daikatana. Wygląda to z daleka jak bardzo specyficzny Quake. Ale gdy do tego zasiądziesz...

Daikatana to gierka z gatunku strzelanek, jednak wzbogacona jest o elementy role-playing i przygodówki. Daikatana to zarówno niesamowity samurajski miecz, który nie wymaga instrukcji obsługi, jak i mistyczne podróże w czasie (cztery okresy historyczne, prehistoryczne i posthistoryczne, cokolwiek by to miało oznaczać). To rewelacyjne użycie najnowszego enginu id Software Quake II. Gra będzie na rynku pod koniec roku.

Oczywiście, że mógłbym pisać jeszcze wiele godzin o tym, co stało się na E3 w Atlancie. Mógłbym opowiedzieć o rewelacyjnych dziełach Dreamworks, Electronic Arts, Acclaim, Fox Interactive, poświęcić wiele czasu na prawdziwe zwiedzanie tak potężnych stoisk, jak to Eidos, czy Activision. W pewnym sensie jednak mija się to z celem. E3 to z pewnością impreza, która zapowiada, jak przez najbliższy rok będzie zachowywał się cały przemysł. Po co więc strzypić język i marnować papier na przewidywanie, zachwyty, emocje, recenzje tego, co powinno być zrecenzowane za pół roku? W powyższej opowiastce chciałem Was po prostu uwrażliwić na fakt, że oto przed nami potężna fala powodziowa, która zaleje, na przykład naszą redakcję, ale nie jak to miało miejsce ostatnio - bezsensowną i morderczą wodą, ale prawdziwą masą najlepszych życiodajnych i upragnionych informacji. Czekaćcie razem z nami. E3 trwa cały rok. Tym razem aż do 28 maja 1998, oczywiście znów w Atlancie...

MARIUSZ TUROWSKI

Batman i Robin

Dystrybucja w Polsce: Warner Bros

60-letnia już historia Mrocznego Rycerza, z miasta Gotham, zaczęła się w Nowym Yorku. Wtedy to Bob Kane i Bill Finger, zainspirowani rysunkiem Leonarda da Vinci, przedstawiającym maszynę latającą Ornitopter, oraz niemym filmem Znak Zorro i filmową adaptacją powieści The Bat Whispers, stworzyli nowego bohatera komiksu: Batmana. Pierwsza historia z jego udziałem ukazała się w majowym numerze DC Comics w 1939. Rok później dołączył do niego Robin. Komiksy z udziałem tej dwójki odniosły niebывалы sukces, zaś postać Batmana na stałe dołączyła do grona amerykańskich superbohaterów i stała się częścią amerykańskiej kultury. Mniej więcej od siedmiu lat także polscy entuzjaści komiksu mogą śledzić przygody Batmana i innych ...manów dzięki wydawnictwu TM-SEMIC. Komiks i jego bohaterowie przeszli głęboką ewolucję od tamtych lat. To już nie są banalne historyjki, pełne dźwiękonaśladowczych napisów i infantylnych czarnych charakterów. Owszem, jest w nich przemoc, jest ona jednak nieodłączną częścią większości twórców naszej rzeczywistości.

Nie stronię od porządnych scenariuszowo i warsztatowo komiksów. Często czyta je się jak dobre minnowe kryminalne czy fabularne, w których głównym środkiem ekspresji jest rysunek. Trzeba się pogodzić z faktem, że komiks jest jeszcze jednym elementem popkultury, tak jak kino, telewizja, czy gry komputerowe i, jeżeli

podchodzi się do nich z odpowiednim dystansem, nie muszą być źródłem jakkolwiek pojmowanego zła.

Przygody Batmana niejednokrotnie przenoszono na taśmę celuloidową. W latach 60-tych emitowano serial telewizyjny, który cieszył się dużym powodzeniem. Powstało wiele kreskówek o Nietoperzu, poczynając od głupawych historyjek dla małych dzieci, a kończąc na wspaniałym, „dorosłym” osiągnięciu animacji, jakim jest „Batman: Mask of Fantasm”, przy tworzeniu którego wykorzystano możliwości graficzne komputerów.

„Batman i Robin” to już czwarta ekranizacja kinowa przygód Batmana w ciągu 8 lat. W postać Nietoperza wcielił się George Clooney („Ostry Dyżur”, „Od zmierzchu do świtu”), który moim zdaniem najbardziej odpowiada fizycznie komiksowemu wizerunkowi Bruce Wayne’a. Tym razem przyjdzie mu walczyć z takimi arcyłotrami jak Mr. Freeze, Poison Ivy i Bane. Nie będzie odosobniony w tych zmaganiach, gdyż pomocą będą mu służyć Robin, Batgirl oraz niezastąpiony wierny służący Alfred. „Batman i Robin” to kolejna superprodukcja hollywoodzka, w której nieskomplikowana fabuła (choć poprawnie skonstruowana) jest tu dla niesamowitych efektów wizualnych, jeszcze wspanialszych niż w poprzednich filmach. Naprawdę niezapomniane wrażenie robią sceny, w których dosłownie gra scenografia. Monumentalna architektura miasta Gotham, łącząca w sobie elementy stylów lat 30 i 40 z nowoczesną techniką końca XX w, doskonale oddaje wyobrażenie o tym mieście i aż trudno uwierzyć, że te wspaniałe budowle to makiety przetworzone komputerowo.

W ogóle taka postać filmu nie była by możliwa do zrealizowania bez zaawansowanych technik wizualnych - komputerowo generowanych obrazów i ponad 450 efektów, zrealizowanych przy pomocy blueboxu. Jak zwykle kolejne zmiany wprowadzono w strojach Batmana i Robinia,

Batnobilu, dorzucono także nowe „Batzabawki”. W ogóle w filmie daje się odczuć sporą dawkę fetyszyzmu i erotyzmu (sceny wdziwania strojów, postać Poison Ivy). Dla wielu znawców komiksów o Batmanie zaskoczeniem był fakt, że Mr. Freeze’a zagrał Arnold Schwarzenegger. Bliżej pierwowzoru tej postaci jest moim zdaniem Patrick Stewart (dowódca Enterprise), zaś Arnold doskonale nadawałby się na Bane. Nie przemawiają do mnie argumenty twórców filmu, że Schwarzenegger jest wprost stworzony do tej roli, no chyba że weźmiemy pod uwagę ciężar kostiumów, jakie musiał nosić (główna „zbroja” ważyła ponad 20 kg).

Nie mogę twórcom darować krańcowego odmłodzenia postaci Bane. Ta powarkująca małpa, rozbijająca dekoracje na planie, to nie jest Bane z komiksów - obdarzony niezwykłą siłą i inteligencją człowiek, ofiara reżimu, który znalazł sposób na pokonanie Obrońcy Gotham. Uprzedzam wszelkich konserwatystów, że „Batman i Robin” to bardzo luźna interpretacja wątków komiksowych. Jeżeli jednak zapomnimy o zgodności z oryginałem i pójdziemy na ten film z nastawieniem, że jest to potężna dawka kina akcji i efektów wizualnych ku uciechu widzów, to nie będziemy zawiedzeni. Na zakończenie, uprzedzając ewentualne sprzeciwy czytelników na temat poruszania tematyki filmowej na łamach CD Action, solennie obiecuje, że będę pisał tylko o takich tytułach, które naprawdę wiele łączy ze światem komputerów (kolejni kandydaci to Men in Black i Lost World).

MAGPIE



Clash-owanie

Po prawej:
Reżyseria i dźwięk:
Adam Skorupa

Na dole:
Lazur pokazuje swe
prawdziwe oblicze

Przed wami super-ekskluzywny wywiad z reżyserem gry CLASH, Adamem „Scorpiem” Skorupą. O Clashu jest już od dawna głośno, nie ukrywamy, że także dzięki CDA. Lecz nie ma się co dziwić - ma to być pierwsza polska klasyczna gra strategiczna, o której można powiedzieć, że w pełni dorównywuje temu, co aktualnie powstaje na Zachodzie. I nie jest to tylko nasza subiektywna opinia - sami się przekonacie (czytając ten wywiad), że Clash budzi duże zainteresowanie zachodnich dystrybutorów. Grzechem byłoby więc nabranie wody w usta. Zatem - zapraszamy do lektury; większość przedstawionych tu informacji nie była nigdzie wcześniej publikowana.

CDA: *Co możesz powiedzieć o zespole tworzącym Clasha? Przedstaw nam jego członków.*

AS: To po prostu moi kumple. Podstawowy trzon zespołu to: graficy: Sylwester Gigoń (Cosmic), Tomasz Piątek (Lazur), Zbigniew Trawiński (Lester); programiści - Wojtek Jakóbczyk, oraz odpowiedzialni za AI Jacek Malczak (Macek), Witold Paluszynski, Robert Tyburcy oraz scenarzysta Jerzy Poprawa (Lifter). No i jeszcze ja: reżyseria i dźwięk. Ale wspomagało nas ponadto wielu innych ludzi (Tomek Kasprzyk, Dave, itp.) za co niniejszym składam im serdeczne podziękowania.

CDA: *Kiedy rozpoczęły się prace nad Clashem? Ile trwała produkcja tej gry i czemu tak długo?*

AS: Prace rozpoczęły się w listopadzie 1995. Czy to długo? Porządnej strategii nie zrobi się w dwa-trzy miesiące, zbytni pośpiech jest nawet niewskazany. W każdym razie my daliśmy z siebie wszystko.

CDA: *Co było najtrudniejsze podczas pracy?*



AS: Trudno powiedzieć, każdy z członków zespołu miał z czymś trudności... Problemem okazało się skompletowanie ekipy; przez zespół przewinęło się naprawdę wielu ludzi. Później, gdy skład się wykrystalizował, to już poszło z górki. Paradoksalne, ale największym problemem była dopiero faza beta-testów, ponieważ wtedy pojawiły się rozmaite specyficzne sytuacje, nie uwzględnione w scenariuszu, wynikłe z dużego stopnia komplikacji gry, które trzeba było na bieżąco sensownie „wprostowywać”.

CDA: *Czy jest coś w grze, co z dystansu tych wielu miesięcy zrobiłbyś inaczej?*

AS: Na pewno coś by się znalazło, przy czym nie tyle „zrobilibyśmy inaczej”, co poszerzyli, wzbogacili i rozwinęli. Zamierzamy wydać wersję Clash De Luxe (wiosna'98) i tam sami zobaczycie co...

CDA: *Jak się czujesz w skórze reżysera? Czy łatwo jest nadzorować taki projekt, kontrolować i zlecać pracę zespołowi ludzi?*

AS: Nie traktuję tej funkcji na zasadzie „nadzorcy niewolników”. Praca jest zespołowa, każdy jest odpowiedzialny za reżyserię swojej działki, a ja pełnię rolę koordynatora pomiędzy nimi i rozstrzygam wszelkie sporne kwestie. Reżyser to po prostu „pierwszy wśród równych”. Naturalnie nie jest to łatwy kawałek chleba.

CDA: *Czy są jakieś gry, które - jak by to powiedzieć - wywarły na Was wpływ podczas pracy nad Clashem?*

AS: Żadna nie była bezpośrednią inspiracją, ale nie ukrywamy, że lubimy grać w Warlords i Heroes of Might & Magic oraz... Quake (śmiech).

CDA: *Co właściwie oznacza słowo „clash”?*

AS: Po angielsku oznacza ono tyle, co „starcie”, „zwarcie”. Jest krótkie, dynamiczne, nieczym chłasnęcie batem, i ma w sobie brzęk krzyżowanych mieczy. Słowo to zostało wybrane z bodaj 20 propozycji na tytuł. Przy okazji chciałbym powiedzieć, że w języku polskim brak ścisłego i równie dynamicznego odpowiednika tego zwrotu, dlatego polska wersja gry również nosi angielski tytuł.

CDA: *Zapomnij na chwilę o reżyserii i powiedz coś o Clashu z punktu widzenia muzyka (i twórcy efektów).*



AS: Muzyka... Dziś zrobiłbym ją lepiej, choć i tak jestem z niej zadowolony, gdyż mogłem poświęcić na to dużo więcej czasu, niż w innych podobnych projektach, które udźwiękowiałem (około 15 gier i użytków). Miałem dużo zabawy przy tworzeniu efektów dźwiękowych; nie tylko zresztą ja, każdy członek firmy miał tam swoją „szansę na sukces” (np. w roli kusznika zadebiutował szef firmy, jego zastępca zaś był „tylko” lekką piechotą). Sądzę, że z aktualnie nabytym doświadczeniem kolejne produkcje, w których będę „maczał palce”, będą coraz lepsze.

CDA: *Widziałem, że nawet w polskiej wersji gry wywołanie oddziału spowoduje, że wygłosi on angielski tekst. Czemu „yes, milord” ma być lepsze od „tak, panie”? Wszak Polacy nie gęsi...*

AS: Po wielu próbach okazało się, że polskie teksty tak czy siak brzmią nieco groteskowo (przy czym groteska nie była zamierzona). Stąd - dla dobra klimatu gry - zdecydowałem się pozostawić angielskie odzywki. Na pocieszenie - to samo jest w wersji niemieckiej. Clash ma się pojawić w wielu wersjach językowych i nie byłibyśmy w stanie stworzyć całej warstwy „tekstowej” w każdym z tych języków. Podkreślam tylko, że jest to JEDYNE odstępstwo od języka polskiego w całej grze. Mam nadzieję, że polscy gracze nie będą z tego powodu wieszać na mnie psów.

CDA: *Przejdźmy do dość istotnego elementu gry. Scenariusz. Słyszałem, że jego powstanie było nieco... zawiłane.*

AS: Nie da się ukryć. Najpierw robiła go osoba spoza firmy, ale z rozmaitych przyczyn uznaliśmy, że wygodniej będzie, gdy zostanie on napisany przez osobę z grona zespołu tworzącego Clasha. Sami w radykalny sposób zmodyfikowaliśmy to, co było „surowcem wyjściowym”. Mówię „zmodyfikowaliśmy”, bo scenariusz jest zbiorową pracą kilku osób, zasilających

„głównego scenarzystę” masą swoich pomysłów i poddających jego pracę morderczej krytyce. To były prawdziwe burze mózgów, prawie codzienne dochodziło do merytorycznych sporów. Scenarzysta usiłował bowiem maksymalnie komplikować grę, mnożyć setki współczynników, zależności i modyfikatorów; chciał wyposażać oddziały i postacie w dziesiątki funkcji, co samo w sobie nie jest rzeczą złą, ale w efekcie powstałaby nazbyt skomplikowana gra strategiczna, coś w rodzaju tych z serii Battleground, podczas gdy my chcieliśmy zrobić grę nieco lżejszą, w którą można grać niemalże z marszu, bez konieczności uczenia się na pamięć 300-stronicowej instrukcji i ukończenia West Point. Musieliśmy więc nieustannie „sprowadzać go na ziemię”, co niekiedy było bardzo trudne, bo bronił scenariusza jak żół jedynego wino (śmiech). W każdym razie, mimo

moglibyśmy zastosować w Clashu symultaniczny tryb rozgrywki, ale to wszystko.

CDA: *Wiemy, że w planach macie Clasha 2. Czy wiadomo coś więcej na jego temat?*

AS: Na pewno pojawi się Clash De Luxe (już o nim wspomniałem). A Clash 2...to wszystko zależy jednak od powodzenia pierwszej części. Gdy do tego dojdzie (na co liczymy) - Clash 2 będzie większy i lepszy od protoplasty, być może będzie też osadzony w nieco innych realiach (mamy dosyć średniowiecza i fantasy). Będzie sporo grafiki 3D i to widzianej oczyma uczestników akcji.

CDA: *Tak z ręką na sercu - czy podejmując się pracy nad Clashem w pełni zdawałeś sobie sprawę z rozmachu i stopnia komplikacji projektu?*

AS: Nigdy w życiu. Myślałem, że to będzie szybka robota, no może nieco bardziej skomplikowana niż praca nad typową grą arcade, ale w miarę upływu czasu przekonywałem się jak bardzo się myliłem. Clash to była straszna, skomplikowana mordęga do granic wytrzymałości psychicznej i

fizycznej - lecz było warto!

CDA: *Teraz kilka szybkich pytań: co z playable demem?*

AS: Na pewno będzie.

CDA: *Tipsy?*

AS: Już są, spoko. Ale na razie to nasza słodka tajemnica. Granic z tipsami to jak wspinaczka na K-2 za pomocą windy. Ale jak ktoś to lubi, to znajdzie je niedługo w prasie.

CDA: *Ile czasu zajmie skończenie jednej rozgrywki w Clashu?*



AS: Jakies 200-300 tur x 10 minut x ilość graczy/ IQ gracza. Mówiąc serio - zalecamy rozpoczęcie gry w weekend. Najlepiej w pierwszy weekend ferii świątecznych (śmiech).

CDA: *Zapomnij o tym, że robiłeś tę grę. Teraz powiedz: jak podoba Ci się Clash, gdy patrzysz na niego jako osoba niezaangażowana w jego tworzenie.*

AS: Trudno mi o tym zapomnieć... Lecz gra nadal mi się podoba i „lubię sobie czasem použíwać”.

CDA: *Jakies anegdoki...*

AS: Sylwowski (Gigoniowski) gra się podoba, bo „można napadać na lektyki”. Programista jeszcze ani razu nie grał w Clasha - autentycznie. Scenarzyście przez tydzień pod rząd śniło się w kółko, że jest w pracy i pisze scenariusz (który zaraz potem gubi), co mało nie doprowadziło go do obłądzenia. Twórcy AI dostali ciężki łomot od stworzonej przez siebie komputerowej inteligencji. Pierwszą partię Clasha rozegraliśmy w wersji planszowej (tzn. bitwę w Clashu), gdzie pudełka zapalek i gumki z wbitymi chorągiewkami symbolizowały oddziały, a algorytmy wyników starcia obliczaliśmy za pomocą kalkulatora, a później Excela. I tak dalej...

CDA: *Powiedz coś o AI (sztucznej inteligencji) komputera.*

AS: Programiści tworzący AI (a jest ich trzech) stawali na głowie, by komputer grał jak najlepiej. System, który wykorzystali do stworzenia AI wywodzi się z laboratoriów NASA i był ongiś „top secret”. Zresztą o poziomie AI przekonacie się sami, podczas rozgrywki. W każdym razie nie mamy kompleksów, obserwując działania komputera w Clashu i porównując je z AI w kilku znanych zachodnich strategiach. Komputerowy przeciwnik nie oszukuje i startuje z podobnego poziomu co człowiek, więc jeśli wygrywa to nie dlatego, że podpatruje wasze ruchy, lub ma miażdżącą przewagę liczebną.

CDA: *Podsumuj te blisko dwa lata pracy nad Clashem.*

AS: Tworzenie Clasha dało nam sporo satysfakcji (i takiż wycisk), ale dużo większą satysfakcję sprawił fakt, że wreszcie go kończymy.

CDA: *Kiedy debiut gry?*

AS: Jeśli nie nadejdzie kolejna powódź, to w połowie września.

CDA: *Dzięki za wywiad!*

Po lewej w głębi:
Twórcy Clasha
niemal w komplecie

wszystkich cięć i skrótów, scenariusz Clasha to około 300 stronice A-4, wypełnionych drobnym druczkiem i dziesiątkami tabel.

CDA: *Krązą pogłoski, że Clashem interesują się nie tylko polscy dystrybutorzy... Zdaje sobie sprawę, że obowiązuje „tajemnica służbowa”, ale czy możesz uchylić choć rąbką tajemnicy?*

AS: Skoro przygotowujemy kilka wersji językowych Clasha, to coś w tym musi być... Zainteresowani są m.in. Interactive Magic, EIDOS, Activision, Madscape, Acclaim....

CDA: *Obecnie modne jest robienie RTS-ów. Czy nie mieliście pokusy by przerobić Clasha na RTS?*

AS: Absolutnie nie. Zginęłoby wtedy wszystko to, co najistotniejsze w grze strategicznej: możliwość zastanowienia nad posunięciem, długofalowe planowanie, no i cała złożoność gry. Pozostałoby tylko trywialne produkowanie oddziałów i szybkie manewrowanie mychą. Nie mieliśmy nawet cienia takiej pokusy! Ewentualnie

Po lewej:
Lester - spec od 3D



LISTY czyli ACTION REDACTION

Buuuu! To dźwięk, jaki wydałem z siebie, powracając z urlopu do pracy, w momencie, gdy okazało się, że aby wejść do redakcji, muszę przejść przez około 100-metrowy odcinek ulicy pokryty BARDZO brudną wodą do wysokości około 1 metra. Na szczęście byłem w szortach, a redakcja CDA mieści się dobrych parę metrów wyżej i dzięki temu mogę pisać te słowa (wyżymając chomika Alfreda, który własnym ciałem, przez trzy dni, bohatercko zatykał dziurę w tamie), szukając inspiracji w upojnym zapachu szlamu, ale co tam. Ostrzegam tylko, że jak ktoś się zapyta: "i jak się wam POWODZI", to nie ręczymy za siebie! Niestety, wzburzone fale Odry porwały na jakiś czas Mr. Jediego, który uratował się tylko dzięki temu, że miał przy sobie nadmuchiwana gumową laleczkę Rei (to ta Czarodziejka z Księżyca) w skali 1:1. Wstrząśnięty masami wody Mr. Jedi spłynął na urlop w okolice Pustyni Atacama i w tym numerze nasz duet stopniał do jednej osoby - czyli Smugglera. Ale to tylko chwilowa zmiana; Jedi powróci! Hasło miesiąca: żyrafa najwyższą formą życia!

Sprawy organizacyjne

Jeśli chcecie zakupić jakiś numer archiwalny, to nie przysyłajcie nam już zamówień w listach. Wypełnijcie tylko blankiet przekazu, zamieszczany w każdym CDA, podając tam jaki numer was interesuje. Co do cen - do numeru 5/96 CDA kosztuje 9 zł, a od 6/96 - 12 zł. Pismo otrzymacie bez dodatkowych opłat pocztowych. I uwaga: numer 1/96 jest CAŁKOWICIE wyczerpany - nie mamy ani jednego egzemplarza. Powód? naprawdę pokrzyżowała nam szyki, stąd część listów, w których ślecie do nas np. reklamacje, jakieś zamówienia, sprawy urzędowe itp. nie doszła. Jeśli więc brak odzewu z naszej strony - napiszcie jeszcze raz.

Sie macie!

1. Czy kupienie komputera P-166 MMX, 16 Mb Ram, 3 Gb HDD jest inwestycją przyszłościową? 2. Kiedy zwiększycie objętość? 3. Jak długo będziecie się ukazywać?

Tomek Anyżewski, Włocławek

Sie mamy. Ten konfig ma rzeczywiście przyszłość, choć nie piszesz nic o karcie graficznej i muzycznej, CD-ROMie, itp. Ale rozumiemy, że masz sporo kasy do wydania, więc też nie zadowolisz się byle badziewiem. Inna rzecz, że jak już szaleć, to kup sobie od razu 32 mb Ram. To się oplaci! I tu jeszcze mała uwaga: kochani! Listów typu "czy warto kupić...." (i tu opis konfiguracji) dostajemy coraz więcej i więcej. Nie jesteśmy w stanie odpowiadać na każdy z nich z osobna. Musicie niestety sami podejmować decyzję, sugerując się jednak tym, co napisaliśmy nieco wyżej. W każdym razie NIE WARTO kupować: procesorów poniżej P133, pamięci mniejszej niż 16 Mb, 1-megowej karty graficznej, kart muzycznych, które nie są kompatybilne z Sound Blasterem lub GUS, napędów CD wolniejszych od x4, HDD poniżej 1 Gb. A co do objętości naszego pisma, sami nie wiemy, ale na pewno nie zadowolili nas aktualne 108 stron. Zamierzamy ukazywać się do 1.03.2584 roku, no chyba, że wcześniej nam się to znudzi.

Sadyzm, tipsy, chaos

1. Więcej recenzji gier z przemocą takich jak Phatasmagoria 2 (sadyistyczne).
2. Tipsów żeby było bardzo dużo.
3. Jakie macie komputery?
4. Królestwo Chaosu niech zapanuje!!!!!!!

Bynio, Zamość

1. Słyszałem, że w prosekatorium potrzebują pomocników... :-)
2. Dużo i dobrych!
3. W pracy nie gorzej od P133 z 16 mb Ram. W domu bywa różnie (od 486sx-25 po Pentium Pro-200 z 128 Mb Ram i wieloma innymi bajerkami; ja mam P-100 z 16 Mb, ale jakoś to mi wystarcza... bo musi)
4. Zaprawdę, powiedziałam wam, że chaos nadejdzie (w redakcji czasem już nawet panuje całkiem niezły chaos).

Klik & formatuj

1. Co to jest K&P, gdzie i za ile mogę dostać Klik&Play. Czy naprawdę można tak łatwo napisać grę?
2. Chcę sformatować dysk (bo mnie wkurza). Jeśli go sformatuję, to czy odpalę go z dyskiem systemowym?

Marcin Kania, Kielce

1. K&P to program umożliwiający tworzenie prostych gier (na zasadzie klocków Lego, tzn. składania ich z już zdefiniowanych elementów). Naturalnie taka gra na pewno nie będzie porównywalna z tym, co tworzy np. LucasArts, ale jak ktoś nie umie programować, a marzy o stworzeniu "swojej" gierki dla domowych zastosowań - to jak znalazł. Jeśli chcesz kupić taki program, to polecamy raczej Game Factory (informacje na jego temat są w 1/97 CDA).
2. Tak, ale przedtem radzimy ustawić w BIOSIE parametr "bootsequence" tak, by komputer bootował się z dyskiety, a nie HDD. Niedyskretne pytanie: a co robisz z ludźmi, którzy cię wkurzają?

Problemy muzyka

(...) Robię muzykę na PC-cie (...) Chciałbym dowiedzieć się, w jakim konkursie mogę się sprawdzić (...) Chcę się dowiedzieć o zastrzeżeniu praw autorskich do swoich utworów (...)

Maciej Wydmuch, Jelenia Góra

Takimi konkursami są najrozmaitsze music-compo na odbywających się Copy Party. Musisz tam pojechać i oddać swe modki na takim konkursie. Przymierzamy się też do ogłoszenia na naszych łamach konkursu dla muzyków (szczegóły już wkrótce). Utwory takie zasadniczo są rozprowadzane jako freeware, ale autor może dołączyć plik tekstowy (lub - lepiej - wpisać to jako nazwy sampli do utworu) dotyczący autorstwa, ograniczeń praw do reprodukcji i wykorzystywania przez osoby postronne itp. Ponieważ wiem, że interesują cię programy do tworzenia muzyki, to informuję, że w wakacyjnym numerze PC Shareware znajdziesz przegląd najróżniejszych trackerów (i nie tylko) oraz naprawdę gigantyczną ilość utworów muzycznych (.mod, .s3m, .xm, itp.) - tzn. są one także na CD.

Kilka pytań

- Czy do tej nowej rubryki ("pomocna dłoń") nie da się zrobić jako czarno-białej wkładki? A propos - czy będzie ona w ogóle? - dlaczego tipsy do gier, których jest mało, zajmują dwie strony. (...) Mniejszym drukiem i na jednej stronie zmieściłoby się więcej - dlaczego @\$*\$ (autocenzura) brak mordobić, brak tajnych ciosów (...) boicie się krwi, czy co? - dlaczego nie opisujecie więcej nowinek sprzętowych (...)

BHOBIQ

Hm, pierwsze pytanie nie da bardzo rozumiemy. Jaka wkładka? Czemu czarno-biała? Co ma być w ogóle? Wkładka, czy rubryka? Czy mógłbyś nieco nas oświecić? Pytanie drugie, część pierwsza: jakby tipsy zajmowały tylko jedną stronę, to byłoby ich jeszcze mniej :-). A tak serio: cały czas powtarzamy, że idziemy na jakość, a nie ilość. Tipsy to

praktycznie same świeże mięso, do supernowych, nowych i w miarę nowych gier. Nie będziemy zapychać rubryki tipsami sprzed kilku lat - to jest pewne. Od tego numeru tipsy będą nagrywane także jako pliki textowe na CD, więc będzie ich w końcu naprawdę więcej (co nie znaczy, że znajdziecie tam tysiące tipsów). Co do mordobić - sprawa jest prosta: nie mamy w redakcji nikogo, kto uznawałby mordobicia za gry swojego życia. Ale jak np. pojawił się MK IV, to na pewno będą tajne ciosy, itp. Krwi się nie boimy - nawet jadamy kaszankę. Nowinki sprzętowe - Oki, coś się postaramy zadziałać.

Krytyka

1. Po pierwsze brakuje mi przejrzystego spisu treści CDA. Powinno ono zawierać zarówno nazwy programów, jak i ich rodzaj i przeznaczenie (program muzyczny, graficzny, itp.) a także lokalizację na dysku (...)
2. (...) Znaczną część waszego pisma zajmują opisy gier i programów zamieszczonych na CD, które przecież każdy może sobie obejrzeć (...) gdyby tak je skrócić, rozszerzając w zamian inne działy, chociażby "Królestwo Chaosu". (...) A gdyby zrezygnować z pisma? Artykuły moglibyście zamieszczać na dysku CD w postaci np. pliku HTML (...)

Jacek Łowicki, Płońsk

1. Gdyby zrobić spis treści tak, jak sobie wymyśliłeś, to (nawet przy maksymalnym skondensowaniu informacji) zajęłoby to ładnych kilka stron. Co nie oznacza, że nie masz racji. Ale musimy znaleźć jakiś złoty środek, pomiędzy tym co chcielibyśmy mieć i tym, co możemy tam dać, i nadal pracujemy nad ulepszeniem formuły spisu treści.
2. A inni znowu narzekają, że są na kompaktce demo, a nie ma nic o tym w gazecie (albo na odwrot). Nigdy nie dogodzimy wszystkim. Dla nas CDA = pismo + kompakt, jako nierozdzielna całość, więc staramy się, by te dwa elementy wzajemnie się uzupełniały. Działy pozostaną (raczej) w takich objętościach, jak są. Wydawanie pisma tylko na kompaktce przetestowała już parę lat temu jedna z konkurencyjnych gazet - i sądząc z tego, że przeszli na papier, to pomysł się nie przyjął.

Parę pochwał

(...) Bardzo mi się podoba "poradnik hackera"! Draco - jesteś pierwszą klasą (za parowozem of course!). A co do Quake C - to jestem za! Tyłko was bardzo proszę OD PODSTAW!!! [tu jakieś 70 wykrzykników - red.J. Dział Doom Reality is very cool! (...)] Dlaczego w stopce nie dajecie oceny programów użytkowych, gier w produkcji (ocena przybliżona) (...) Chciałbym was jeszcze poprosić o artykuły na temat sprzętu komputerowego (...) Tak trzymać!

Marcin R., Mordy

"Poradnik hackera" spotkał się z naprawdę wielkim odzewem - nie oczekiwaliśmy, że aż tak wielu ludzi zareaguje w tak emocjonalny sposób (ten skubaniec Draco zaraz zażądał podwyżki). Doom Reality najprawdopodobniej na stałe zagości na naszych łamach. Ocena użytków nie dajemy, ponieważ trudno o obiektywną ocenę (np. 3D Studio dla antytalentu graficznego to 1/10, a dla miłośników renderów 9/10 - i obie strony mają rację!). Oceny gier przyznawane są

dopiero po obejrzeniu pełnej wersji, bo inaczej byłoby to bezsensowne. Postaramy się też od czasu do czasu skrobnać nieco o sprzęcie. Dzięki również za bardzo miłe słowa na nasz temat, których nie wydrukowaliśmy przez wrodzoną nam skromność (wierność popłaca).

Propozycje

1. **Dział poświęcony internetowi: opisy stron, adresy, poradnik dla tych, którzy chcą zrobić własną stronę WWW, lista przebojów stron internetowych, miejsca gdzie można grać albo ściągnąć coś, strony, których zawartość przyda się przy tworzeniu własnej strony, czyli: strony z ikonkami, z bannerami, z tłami, dźwiękami, rysunkami itd. Można zrobić konkurs na najlepszą domową stronę czytelników CDA, PC Shareware i Kawaii.**
2. **Na urodziny CDA (hmm tylko które?) możecie wydać supernumer, który będzie miał kilkaset stron (marzenia...). Zamieścilibyście tam różne kursy, opisy wielu gier - również tych starych, mnóstwo tipsów, i innych dziwów.**
3. **Moglibyście zamieszczać na Waszych czadowych CDikach save'y z gier. Czyli np. gra zapisana w pewnym momencie. Wtedy gdy ktoś chce opuścić jakiś level, a nie zna lub nie ma takiego tricku używa save'a. (...). Takie save'y mogą przysyłać czytelnicy CDA, wśród których byłaby rozlosowana jakaś nagroda.**
4. **Plakaty, plakaty, plakaty!!!!!!! (...)**
5. **Ponieważ wszyscy mają swoje ulubione gry oraz rodzaje gier, dlatego powinniście do KAZDEJ opisywanej przez Was gierki i programu dodawać krótkie podsumowanie dwóch lub więcej innych osób, które jej nie lubią lub nie są to ich ulubione gry.**
6. **Adresy E-mail czytelników razem z ich zainteresowaniami, ulubionymi gram i takimi bzdelami.**
7. **Lista przebojów gier, programów...**
8. **Porady dla początkujących w Turbo Pascalu. Bardzo wiele osób zaczyna lub robi coś w tym programie i przydałyby się jakieś fachowe porady i instrukcje, jak zrobić to lub tamto.**
9. **Zdjęcie redakcji z autografami, coś w stylu kompendium wiedzy (...) koszulki, czapeczki z napisami CD-Action albo coś takiego...**
10. **Test jakiegoś sprzętu, itp.**
11. **Komiks na podstawie gry zrobiony ze screenów z tej gry i jakimiś dorysowanymi elementami...**

Adam/Szczecin

Z chęcią poszedłbym na układ - zamiast 4 stron sceny-manga, ale zamiast Kawaii pismo TYLKO o scenie. Ale niestety nic z tego. Powinieneś się raczej cieszyć, że masz co miesiąc kilkadziesiąt stron dla siebie! A cena - wybacz, ale Kawaii kosztuje nie 49,5 a 4,95 zł, co nie jest chyba aż tak wielką kwotą, by nie można było jej jakoś zaoszczędzić z kieszonkowego (w sumie to 4 przejazdy tramwajem w miesiącu mniej). A dla prawdziwych fanów mangi nie jest to chyba zbyt duże poświęcenie...

Szantażyk

Mam kilka postulatów, które musicie wprowadzić, bo inaczej nie będę kupować waszego pisma (bo mam prenumeratę).

1. **Obiecaliście plakaty (...)**
2. **Może znalazłoby się jakieś miejsce na mangę (...)**
3. **Wyjaśnijcie dokładnie, co znaczą te oceny (...) Na jakim podstawie są wystawiane, piszcie czarno na białym, ile dajecie za grafikę, a ile za dźwięk (...)**
4. **Czy będą okładki do numerów, w których cd były w papierowych okładkach.**
5. **Więcej stron dla "poradnika hackera".**
6. **Więcej solucji (...)**

Teraz kilka pytań:

1. **Co oznacza DQS4GW przy uruchamianiu gry**
2. **Co oznacza litera w symbolu procesora (np. 486Dx-66S)**
3. **Czym się będzie różnił Windows'97 od W'95?**
4. **Podajcie mi komputer, który odpowiada dzisiejszym wymaganiom**

Aha, sprawdzałem tę konstytucję 3 Maja. Ustęp był wolny (...) zawiodłem się na was, takie nierzetelne wiadomości podajecie.

1. Sprawa się przeeciaga, ale zwykle co obiecujemy, tego dotrzymujemy, więc cieeeerpliwości.
2. Ale nie w CDA! Od tego jest czasopismo Kawaii!
3. Oceny to prywatna opinia gościa, który recenzuje daną gierkę. Wcale nie musicie się z nią zgadzać! Ocena jest łączna, bez rozróżniania na dźwięk, grafikę, grywalność itp. by nie popadać w drobiazgi. Zupa jest dobra albo nie, i nikt nie ocenia w niej, czy ugotowana marchewka ma ładne kolory albo czy pietruszka jest równo posiekana.
4. Oczywiście, że tak!
5. Całkiem możliwe (to zależy od tego, czy będziecie chcieli współpracować ten kącik)
6. W miarę możliwości postaramy się to uwzględnić (nawet w tym numerze). Solucje są wprawdzie w "bonusach" na cd, ale po angielsku...

A co do dodatkowych pytań:

1. Mówiąc jak lamer do lamera (bez obrazy!) - to jest takie coś, dzięki czemu nie musisz się przejmować tym, jak masz skonfigurowaną pamięć (EMS, XMS, itp.), bo gra i tak będzie działała.
2. Mały pobór mocy (a jeśli chodziło ci o SX - to jest to zubożona - bez koprocessora - wersja procesora)
3. Poprawia baze błędy i robią nowe :-)
4. Zobacz odpowiedź na list "Sie macie".

Jeśli zaś idzie o konstytucję - pamiętaj, że poza Alem Bundy nikt nie siedzi w ustępie 24 godziny na dobę, więc mogłeś trafić na chwilkę, gdy był on wolny.

Flipper raz jeszcze

(...) Chłopaki z redakcji: denerwuje mnie ta wasza cenzura!!! Chyba nie boicie się krytyki? Jezeli tak, to dlaczego nie wydrukowaliście tego, co było najistotniejsze w moim liście? Przecież mnie chodziło głównie o kompakt {za mało dem gier - red.}, a nie opisy. Zauważyłem, też, że boicie się wszelkich porównań z konkurencją (...). Nie widziałem jeszcze normalnej odpowiedzi na krytyczny list (...) odpowiadacie na nie w sposób, który sugeruje, że się obraziliście (...) Na początku chciałem Was przeprosić (...) (ale tylko troszeczkę), że tak Was zbłuzgałem (...) Sprawa xywek. Nie rozumiem dlaczego wstydzicie się swego nazwiska (...) Xywka niewiele mi mówi. Chciałbym wiedzieć (...) czy ten o xywce X i nazwisku Y to ta jedna i ta sama osoba? (...) Czy przez redakcję przewija się tyle ludzi, czy to dotychczasowi recenzenci ciągle zmieniają swoje xywki? Co numer to nowe

pseudonimy. No panowie, pora kończyć (...) Jak zapewne zauważyliście, mój stosunek do Was się zmienił (...) Robicie postępy (...) Dlatego wyciągam rękę na zgodę (...)

Flipper, Trzcianka (adres znany redakcji)

Heja! To nie cenzura - to konieczność! Twój list wydrukowany w całości zająłby mniej więcej pół Action Redaction, a co wtedy zrobić z tyloma innymi ciekawymi listami? Dopóki nie będziemy mieli 10 stron na listy (czyli gdzieś w 2034 roku), to chociaż nie chcąc, musimy dokonywać potwornych skrótów. Life is brutal. Tytuły innych gazet, z którymi nas porównujecie, wycinamy dlatego, że wszelka reklama porównawcza jest zakazana (dlatego w TV są tylko "inne" czy "zwykle" proszki, które są zawsze gorsze od reklamowanego Viziru czy Ariela). Nie wiem też, jak ma wyglądać "normalna" odpowiedź na krytyczny list. Czy ja wyglądam na obrażonego? Gdzie tam! Każdy ma przecież prawo wyrazić swoje poglądy, a jeśli nawet się z nimi nie zgadzam, to wcale nie znaczy, że się o to obrażam(y). Zatem nie mamy NAJMNIJSZYCH pretensji o to "błuzganie". Naturalnie cieszymy się, że zmieniłeś o nas zdanie i gorliwie ściskamy wyciągniętą dłoń. Będziemy się starać, byś miał o nas coraz lepsze mniemanie. Xywki - nazwisk się nie wstydzimy, bo podpisujemy się nimi w działach programów użytkowych. A gierki - jakoś się wszędzie (w Polsce) przyjęło, że recenzenci ukrywają się pod xywkami. Czasem się to nawet przydaje, gdy jakiś oburzony producent chce obić buzię redaktorowi za mało przychylną recenzję :-)). Przez naszą redakcję stale przewijają się kolejne ludzie, stąd rzeczywiście często pojawiają się nowe pseuda - tym niemniej stała ekipa jest już dawno skrystalizowana (Jedi, Yaboi, Smuggler, Mac Abra, Draco, Peter Pan) - ci ludzie zapełniają sporą część pisma. Ale mam też stałych współpracowników, współpracowników sezonowych i okazjonalnych, więc faktem jest, że często pojawiają się nowe xywki. Ale to tylko wychodzi pismu na zdrowie - im więcej ludzi pisze teksty, tym są one bardziej różnicowane stylistycznie i każdy może trafić na autora, którego styl mu odpowiada. A nawiązując do tego, co pominąłem przy skrótach listu: KISSA trochę będzie (ale o mandze - nic), muzyka elektroniczna - hmm, można to przemysleć, osobiście jestem jej fanem. Pomocna Dłoń już jest. Trzym się!

Cześć psychole!

Wasza pismo jest super... bla bla bla (...) Mój list będzie konkretny (...) * cena (...) niech się nie zmienia * porady hackera (...) próbowałem edytować save'y gier doomowych i nic (...) * scena . Jestem kompletnie zielony (...) Prosiłbym o wytłumaczenie tego swappowania (...) Powinniście informować o imprezach ZANIM się odbędą (...) * proponuję utworzenie działów o konkretnych grach, np. w Doom Chamber pisalibyście o grach doomowych (...) * mangi nie dawajcie, ale mała porcja JPG'ów by się przydała (...) * Chasam to super gierka (...) musi być jakiś konkurs z nią związany. * Byłbym wdzięczny, gdyby list ukazał się w Waszym piśmie wcześniej jak za 6 miesięcy!!!

Jojtek "Doomowiec" Hołysz, Poznań.

* Tak długo jak to będzie możliwe - ale to nie tylko od nas zależy... * No cóż, to nie zawsze działa. Ale Draco obiecuje coś poradzić... * Trochę było o tym we wcześniejszych numerach CDA, trochę też będzie. Co do imprez - nie mam wpływu ani na czas otrzymania anonisu, ani na cykl wydawniczy CDA (ale zwykle jakoś się udaje nam zdążyć PRZED imprezą). * To raczej nie przejdzie, ale Doom Reality powinien na stałe już zagościć na naszych łamach. * Od mangi to mamy "Kawaii" * Czemu nie? * Możesz nam być wdzięczny :-).

Żegna was jednosobowy duet: Smuggler & Smuggler s-company

Ps. Fala powodziowa wymyła nagrodę dla Tomasza Szajkowskiego z Poznania.

Otrzyma on grę Dragon Lore II. Ponieważ w wodzie znajduje się dużo więcej gier, to albo podbieraki w dłoń... albo piszcie do nas!

- Ad 1. Dlaczego nie, przymierzamy się do czegoś takiego już od dłuższego czasu, więc wkrótce powinno to przynieść wymierny efekt.
- Ad 2. Marzenia... aczkolwiek idea "numeru specjalnego" też od dawna chodzi nam po głowach.
- Ad 3. Też dobry pomysł! Jak chcecie przysyłać jakieś save'y - to macie zielone światło.
- Ad 4. Kiedyś, kiedyś, kiedyś...
- Ad 5. Coś takiego już istnieje (opinie z "mordkami", gdzie każdy z redakcji może zająć stanowisko, niekoniecznie zgodne z tym, które ma autor danej recenzji - vide Reloaded w 7/97).
- Ad 6. To jak najbardziej może się w zakresie rubryki "pomocna dłoń" - chcecie - ślicie!
- Ad 7. Czy ja wiem?
- Ad 8. Zjrzyj do PC Shareware - były kursy Delphi, jest assembler, być może będzie Turbo Pascal.
- Ad 9. Najbardziej odpowiada nam "albo coś takiego". Pomyślimy.
- Ad 10. Bywają.
- Ad 11. Coś takiego już było w jednej śp. gazecie i prawdę mówiąc wcale się nam nie podobało.

Manga rulez, scena precz!

(...) Niektórzy mówili, abyście zrobili ze dwie strony mangi - a wy co, robicie jakieś tam Kawaii, co? Wy sobie myślicie, że my śpimy na forsie, żeby kupować tyle czasopism, co? Wyalcie tę debilną scenę, to będzie miejsce na mangę.

Wasz nienawidziciel (brak danych).

Jesienny chaos

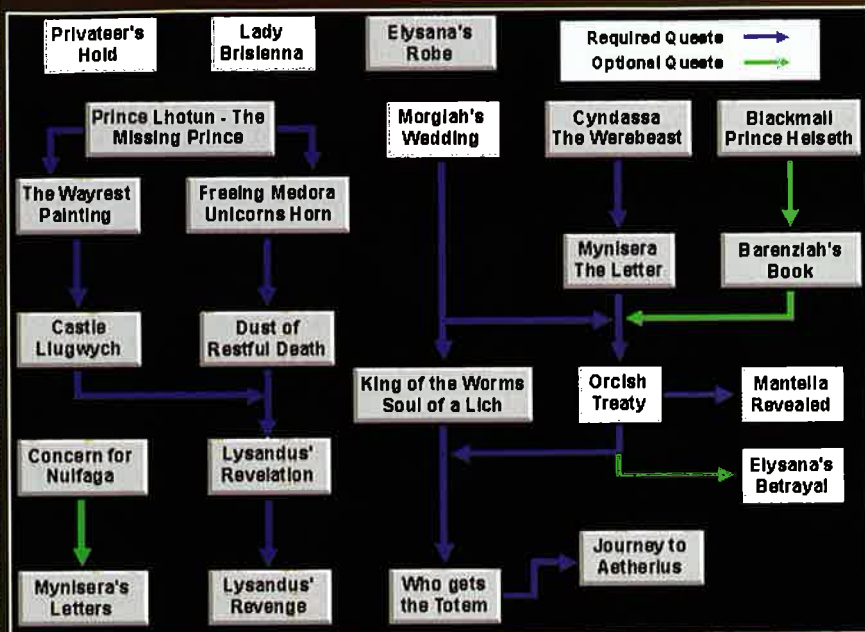
Witam ponownie po wakacjach we wrześniowym wydaniu ciągle reformowanego Królestwa. Jak przystało na Królestwo Chaosu, cały czas panuje chaos, ale powoli wylania się z niego ostateczny kształt tego działu. Docelowo będzie on zawierał, po równej części: informacje dotyczące komputerowego i fabularnego RPG. Przy okazji informuję, że nie będziemy zajmować się grami karcianymi i tzw. „figurkowymi” strategiami typu Epic, czy Warhammer Fantasy Battle. Nie dlatego, byśmy ich nie lubili, ale są to mimo wszystko informacje wyjątkowo specjalistyczne, zwłaszcza, że każdy z systemów ma inne zasady i zaraz odezwalyby się głosy - skoro piszecie na temat X, to dlaczego nie o Y? Nie da się tak, jak w przypadku fabularnego RPG, napisać ogólnie, np. jak tworzyć scenariusze itp. Tak, że niestety muszę zamknąć osoby, które o to prosiły, a także tych, których interesują obszerniejsze artykuły związane z konkretnym systemem fabularnym. Po prostu nie ma na to miejsca. Staramy się pisać dla wszystkich. To by było na tyle tytułem wstępu, a dzisiaj w związku z tym, o czym już wspominałem, powrócimy do komputerowego RPG. Niestety, mimo licznych poczynionych przeze mnie obietnic, nie jestem w stanie zmieścić w tym odcinku kontynuacji Albionu i M&M, gdyż dokonałem wreszcie wiekopomnego dzieła ukończenia Daggerfalla i chciałbym również w związku z powyższym zakończyć jego obecność na naszych łamach. Jest to dużo materiału, mimo że ograniczałem się do skrótowych informacji, więc wybaczenie, będzie za miesiąc. A teraz zapraszam już do lektury miłośników Daggerfall. Oto finalna część solucji oraz schemat kolejności i hierarchii zadań.

- ZAMEK LLUGWYCH.

Zleceniodawca: agent of the Underking (pisownia angielska, wiecie już dlaczego). Poziom - 8. Miejsce: Castle Llwgwyh. Cel: odnalezienie artefaktu skradzionego przez nekromantów i ukrytego w siedzibie stowarzyszenia „The Blades”. Zadanie potrzebne do wykonania: Obraz prawdy. Zadanie dostępne po wykonaniu: Rewelacja Lysandusa.

Po wykonaniu zadania: „Obraz prawdy” królowa Akorithi zarekomenduje ci Underkingowi. Jego agent wkrótce

„Rewelacja Lysandusa” można dojść na dwa sposoby. Istotne jest, aby w zadaniu „Zaginiony książę” oddać list



skontaktuje się z tobą listownie i zaproponuje spotkanie w losowym mieście w prowincji Sentinel. Zleci ci on zadanie odzyskania magicznego artefaktu, skradzionego przez stowarzyszenie nekromantów. Nekromanci przeklęli artefakt (nie rzucaj na niego czaru „remove curse” - agent Underkinga zrobi to sam i podaruje ci artefakt po wykonaniu zadania) i ukryli go w zamku należącym do stowarzyszenia „The Blades”. Odnalezienie artefaktu będzie dość trudne. Podpowiem tylko, że na początku trzeba przejść przez dwoje drzwi w kierunku północnym i po pokonaniu długiego korytarza skręcić w lewo. W miarę możliwości należy również poruszać się w górę. W pewnym momencie potrzebny będzie czar „levitate”. Artefakt znajduje się u szczytu długich schodów. Zabierz go i udaj się na spotkanie z agentem. Zdejmie on klątwę z artefaktu i podaruje ci go, a przy tym ujawni prawdziwe miejsce pochówku króla Lysandusa w Menevii. Przy okazji zostaniesz również zaufanym Underkinga.

I tutaj mała uwaga: jak widzicie na załączonym obrazku, do zadania

księciu Lothunowi, a nie innym możliwym peronom. Dopuszczalne jest też oddanie go królowej Aubk-i, ale chętnie wezmą go też inne osoby (ściślej królowa Akorithi, książę Greklith lub książę Vhosek), ale jeśli oddasz list któremuś z nich, jedynym rezultatem będzie katastrofalny spadek reputacji i pozycji społecznej twojego bohatera. Książę Lothun zleci ci zadanie uwolnienia Medory - kochanki króla Lysandusa, uwięzionej na wyspie Balfiera.

- RÓG JEDNOROŻCA.

Zleceniodawca: Medora. Poziom - 8. Miejsca: Direnni tower - prowincja: Isle of Balfiera oraz Sedungent - prowincja: Wrothgarian Mountains. Cel: uwolnienie Medory. Zadanie potrzebne do wykonania: Zaginiony książę. Zadanie dostępne po wykonaniu: Pył wiecznego odpoczynku.

Aby wykonać zadanie, musisz udać się na wyspę i do wieży. Tam rozwiązując wiele kombinacji (zwykle zestaw dwóch kół lub czterech dźwigni) dotrzesz do elegancko urządzonej komnaty zamieszkałej przez Medorę. Zapamiętaj dokładnie drogę i wszystkie kombinacje. Medora poinformuje cię,

że aby ją uwolnić, potrzebny jest wielki róg jednorożca, znajdujący się w zamku Sedungent. Zamek ten odwiedziliśmy już w trakcie zadania „Sprawa Nulfagi”. Poszukiwania istotnie przyspieszy znajomość hasła („shutup”), które otworzy magiczne drzwi. Róg znajduje się w małym pokoju na łóżku. Prowadzi do niego tajne przejście. Po odnalezieniu rogu należy jak najszybciej powrócić do wieży Medory i do jej komnaty, a następnie użyć rogu. Uwolniona Medora podaruje ci losowy magiczny przedmiot.

- PYŁ WIECZNEGO ODPOCZYNKU (JAK SENSOWNIE PRZETŁUMACZYĆ „DUST OF RESTFUL DEATH”???)

Zleciennodawcy: Medora i Gortwog. Poziom - 10. Miejsce - losowe podziemie na wyspie Balfiera (Isle of Balfiera) oraz Orsinium. Cel: odnalezienie magicznego pyłu. Zadanie potrzebne do wykonania: Róg jednorożca. Zadanie dostępne po wykonaniu: Rewelacja Lysandusa.

Zanim uwolnisz Medorę, ukaże ci się jej wizja (a ściślej magiczna projekcja). Medora poinformuje cię, że wódz orków - Gortwog zna miejsce ukrycia magicznego pyłu, który właściwie użyty przywróci spokój duszy króla Lysandusa. Gortwoga poznaliśmy już przy okazji zadania: „Wyzwolenie orków”. Po odnalezieniu go, poinformuje on naszego bohatera o położeniu podziemia na wyspie Direnni, w którym znajduje się magiczny pył. Aby go zdobyć, trzeba załatwić mumię, posiadającą przy sobie dwa zniszczone listy i rzeczony pył. Następnie ze zdobytym pyłem udajemy się do wieży Direnni do Medory. Poinformuje nas, że potrzebuje miesiąc czasu na przygotowanie pyłu do użycia. Przez ten czas możemy robić cokolwiek nam przyjdzie do głowy, a kiedy miesiąc minie, należy z powrotem udać się do Medory.

- REWELACJA LYSANDUSA.

Zleciennodawca: Medora. Poziom - 10. Miejsce: Lysandus' tomb. Cel - uwolnienie ducha króla i odkrycie jego mordercy. Zadania potrzebne do wykonania: Zamek Llugwych i Pył wiecznego odpoczynku. Zadanie dostępne po wykonaniu: Zemsta Lysandusa.

Po miesięcznej przerwie udaj się do Medory (wyspa Balfiera, wieża Direnni)

po odbiór magicznego pyłu. Zabierz go ze sobą i udaj się do grobowca króla Lysandusa. W grobowcu czeka kolejny labirynt. Kilka uwag: kiedy odnajdziesz czaszkę unoszącą się w powietrzu, kliknij na nią, a teleportuje cię do ukrytej komnaty. Kolejna czaszka jest nieprzydatna - teleportuje z powrotem w pobliże pierwszej. Absolutnie nie należy korzystać z ukrytych drzwi w pobliżu skrzyżowania czterech tuneli! W każdym z odnalezionych szybów windowych należy kierować się w dół. Aby odnaleźć sarkofag, należy wpaść do dziury w podłodze, która zostanie odsłonięta przez kamień odsunięty za pomocą dźwigni. Aby uwolnić ducha, wystarczy kliknąć na sarkofagu. Pył użyje się automatycznie. Lysandus poinformuje cię, że jego mordercą jest lord Woodborne i że nie zazna spokoju, dopóki Woodborne nie zginie. Duch króla zaznaczy też na twojej mapie siedzibę zdrajcy - Woodborne Hall (w prowincji Wayrest).

- ZEMSTA LYSANDUSA.

Zleciennodawca: Duch Lysandusa. Poziom - 10. Miejsce: woodborne Hall. Prowincja: Wayrest. Cel: zabicie, bądź skompromitowanie lorda Woodborne. Zadanie potrzebne do wykonania: Rewelacja Lysandusa. Zadanie dostępne po wykonaniu: brak.

Mieszkanie zdrajcy, to kolejne kilometry tuneli. Masz tutaj dwie możliwości: albo zdecydujesz się walczyć z Woodbornem (jest wyjątkowo dobry, a poza tym znajduje się pod działaniem czarów: speel reflection i shield oraz używa czaru heal), albo odnajdziesz w podziemiach jego pamiętnik. Pamiętnik ten można przekazać jednej z wymienionych osób: królowej Barenziah, Eadwyre, księciu Helsethowi, Medorze, Myniserze lub Nulfadze. Przekazanie pamiętnika Barenziah, Eadwyre, bądź Helsethowi zaowocuje aresztowaniem i egzekucją Woodborna. Medora, Mynisera lub Nulfaga zniszczą mordercę za pomocą magii. Absolutnie nie należy przekazywać pamiętnika królowej Aubk-i, królowej Akorithi, Gothrydowi lub Elysanie. Także Gortwog i władca nekromantów (King of the Worms) z radością przejąłby pamiętnik, ale użyj go do szantażowania Woodborna, a zadanie byłoby nie wykonane. Królowa Akorithi spali pamiętnik, natomiast pozostałe wymienione osoby naślą na bohatera hordy morderców. Ponadto

oddanie pamiętnika którejś z nich spowoduje katastrofalny spadek reputacji i poziomu społecznego bohatera. Po wykonaniu tego zadania wykonasz pierwszą część zlecenia, z którym posłał cię imperator.

Teraz przyszła pora na zadania związane z tajemnicą totemu. Jako że uprzednio były one opisane w niezbyt precyzyjnej kolejności, na początku opiszę pominięte uprzednio zadanie: Księga królowej Barenziah.

- KSIĘGA KRÓLOWEJ BARENZIAH.

Zleciennodawca: Barenziah. Poziom - 9. Miejsce - Orsinium, a być może także Scourg Barrow - prowincja Dragontail Mountains. Cel - odzyskanie pamiętnika królowej Barenziah. Zadanie potrzebne do wykonania: szantaż. Zadanie dostępne po wykonaniu: Wyzwolenie orków.

Księga królowej, to właściwie jej pamiętnik. Znajdują się w nim kompromitujące królową informacje, a pamiętnik ten dostał się w ręce wodza orków Gortwoga. Naszym zadaniem jest jak najszybsza podróż do jego siedziby w Orsinium, wykradnięcie pamiętnika i dostarczenie go z powrotem królowej. I tutaj uwaga: jeżeli się nie pośpieszymy, pamiętnik zostanie wykradzony przez nekromantów i ukryty w ich twierdzy: Scourg Barrow. W takim przypadku porozmawiaj z Gortwogiem. Jeśli nie wykonałeś jeszcze zadania: „Zaręczyny Morgiah”, zaznaczy on na twojej mapie siedzibę „robaczego króla” (king of the worms). Druga ewentualność nie przedstawia się jednak zachęcająco. Po pierwsze: Barenziah odwdzięczy się korzystniej niż Gortwog, a po drugie: zyskasz wtedy dożgonną nienawiść nekromantów, a oni potrafią być wyjątkowo wredni. Pamiętnik wykradzony nekromantom również można dostarczyć królowej, ale groźba konfliktu z rzeczonymi panami nie jest ciekawą perspektywą (absolutnie nie rób tego, jeżeli nie wykonałeś zadań: „Dusza Licza” i „Zaręczyny Morgiah”).

- TOTEM.

Zleciennodawca: Lady Brisienna. Poziom - 14. Miejsce - podziemia pod zamkiem Daggerfall. Cel - odnalezienie totemu. Zadania potrzebne do wykonania: Wyzwolenie orków, Zemsta Lysandusa i Dusza Licza. Zadanie dostępne po wykonaniu: Aetherius.

Kiedy wykonasz trzy wymienione zadania, skontaktuje się z tobą listownie lady Brisienna. Poinformuje cię, że Gothryd wykradł lordowi Woodborne totem i ukrył go w skarbcu zamku Daggerfall. W niedługim czasie przysła ci listy również inne osoby zainteresowane totemem: Underking, Gortwog, król Eadwyre, królowa Akorith oraz King of Worms. Jeżeli przypadkiem któraś z wymienionych osób na skutek wcześniejszych twoich działań nie pała sympatią do twojego bohatera (było nie rozrabiać), zamiast listu wyśle morderców, a do skarbcza pošle złodziei, którzy, jeśli się nie pospieszysz, sprzną ci totem sprzed nosa.

Skarbiec znajduje się za salą tronową. Do tuneli dostaniesz się za pomocą windy, bądź czaru levitate. Garść podpowiedzi: należy w miarę możliwości zaopatrzyć się w czar „water breathing” (oddychanie pod wodą). W zalanych wodą pokojach (jakże to adekwatne do naszej obecnej sytuacji - w imperium Tamriel nie płynie przecież Odra, a mimo to większość zamków ma zalane podziemia) znajduje się koło, które należy przekręcić. W pokoju z trzema zwisającymi z sufitu łańcuchami pociągnij za środkowy. Zostaniesz teleportowany. Na miejscu spójrz w dół i lewituj do zauważonej klatki. Znajdziesz tam dźwignię, która po pociągnięciu spowoduje otwarcie dwóch pomieszczeń. W jednym z nich znajduje się totem. Teraz masz rok i jeden dzień na decyzję, komu przekazać totem. Decyzja zaważy na tym, która frakcja zwycięży, tak że warto wziąć pod uwagę swoją przynależność (jeśli np. jesteś nekromantą, to totem najlepiej przekazać „robaczemu królowi” („robaczywy król” brzmi efektowniej, ale niestety z tłumaczeniami jest, jak z kobietami - piękne nie są wierne, a wierne nie są piękne. Przepraszam wszystkie kobiety - to dość popularny dowcip, a nie moja opinia). Uwaga: wszystkie ze wspomnianych osób dotrzymają swoich obietnic, za wyjątkiem króla Eadwyre. Zamiast tego, jeśli otrzyma on totem, naśle na ciebie swoich morderców (wdzięczność władzy jest niewyobrażalna - nieprawda?). Możesz również zwrócić totem królowi Gothrydowi (tyle, że Gothryd nie popisie się hojnością - „hójność” władzy jest jeszcze „większa”, niż jej „wdzięczność”).

- MANTELLA.

Zleceniodawca: różni. Poziom - brak. Miejsce - brak. Zadanie potrzebne do wykonania: Wyzwolenie orków. Zadanie dostępne po wykonaniu: brak.

Nie jest to właściwie zadanie, a po prostu konsekwencja wykonania zadań poprzednich. Kiedy wykonasz zadanie: Wyzwolenie orków, wszystkie wymienione w poprzednim zadaniu frakcje poinformują cię o Mantelli - klejnocie będącym sercem golema Numidium, za pomocą którego Tiber Septim kontrolował imperium. W klejnocie znajduje się jego serce.

- AETHERIUS.

Zleceniodawca: Nulfaga. Poziom - 14. Miejsce: Aetherius. Cel: Ostateczne zwycięstwo wybranej przez ciebie frakcji. Zadanie potrzebne do wykonania: Totem. Zadanie dostępne po wykonaniu: obejrzenie filmiku kończącego grę ;).

Kiedy zdecydujesz się powierzyć totem którejś z wymienionych wyżej frakcji, udaj się do Nulfagi (Shedungent - prowincja Wrothgarian Mountains). Tylko ona może teleportować cię do innego wymiaru (Aetherius), gdzie ukryty jest klejnot Mantella. Po dotarciu na miejsce czeka nas skomplikowany pięcioletni labirynt. Na początek pojawisz się w pomieszczeniu, z którego wyjście zablokowane jest trzema kamiennymi blokami. Rozpoczynasz przy środkowym. Użyj czaru levitate, podlec do górnego głazu i pociągnij znajdującą się przy nim dźwignię. Teraz opuść się na dół. Znajduje się tam czworo drzwi, z których dwoje musi być koniecznie otwartych, a jedno zamknięte. Odpowiednią kombinację poznasz po dźwięku, który się rozlegnie (kombinacje są losowe, więc nie mogą ich podać). Teraz opuść się do najniższego kamienia i pociągnij znajdującą się za nim dźwignię. Teraz lewituj w górę, aż ujrzysz dwoje drzwi. Wejdź w jedno z nich (niestety zapomniałem już które :). W pobliżu skrzyżowania dróg, za skorpionem, znajduje się dźwignia - pociągnij ją. Otworzy się przejście, w którym znajduje się Daedra. Jeśli przeżyjesz, nie ruszaj pierwszej ze znajdujących się tutaj dźwigni, pociągnij za to drugą i trzecią oraz pojedynczą, znajdującą się na końcu korytarza. Teraz z

powrotem lewituj do bloku, przy którym rozpocząłeś. Za nim znajduje się Daedra Lord (milej zabawy). Wejdź na czerwony dywan, a przeniesiesz się do drugiego etapu.

Pojawisz się w pobliżu wielkiej piramidy. Musisz lewitować w dół, wybić wszystkie wampiry i odnaleźć kamienne głowy. Klikaj na każdej z nich, a kiedy klikniesz na właściwe, rozlegnie się charakterystyczny dźwięk. Jedną z głów poda ci hasło „Benefaktor” (przyda się za chwilę). Teraz musisz znaleźć dźwignię. Pociągnij za nią i lewituj w kierunku schodów prowadzących do piramidy. Strażnikowi podaj zasłyszane hasło i wejdź do piramidy, wędrując w dół aż do niebieskiego pola, które przeniesie cię na kolejny etap.

Znajdziesz się w pomieszczeniu z wieloma drzwiami. NIE otwieraj lewych drzwi na zachodniej ścianie. Lewe drzwi na południowej ścianie doprowadzą cię do ramp, którymi zejdziesz w dół. Po prawej stronie jest pokój z orkami, po lewej natomiast pokój ognia. Aby otworzyć oczy posągu, kliknij na pierwszej głowie przy wejściu i na tej, która znajduje się w północno-zachodnim rogu pokoju. Teraz odnajdź płytę naciskową w podłodze. Zejdź w dół. Znajdują się tam magicznie zamknięte drzwi. Można je otworzyć, klikając na głowy w odpowiedniej kombinacji, ale wygodniejszy jest czar „open”. Na pytanie głowy odpowiedz „One” i zostaniesz teleportowany. Teraz kliknij czaszkę po prawej na północnej ścianie, a otworzą się drzwi. Idź cały czas w dół i skocz do dziury.

OSTATNI ETAP.

Przygotuj się na walkę z hordą lordów Daedra (Daedra Lords). Gdy odnajdziesz platformę z czterema toporami, kliknij na południowo-zachodnim. NIE dotykaj innych broni. Teraz odnajdź windę i zjedź w dół. Wędrowka korytarzami doprowadzi w końcu do wielkiego, zielonego kryształu. To właśnie Mantella. To już koniec gry.

Zakończenie zależy teraz od tego, komu powierzyłeś totem. Jeżeli otrzymał go władca nekromantów, użyje on Mantelli, by uczynić się bogiem. W każdym innym wypadku... Zresztą zobaczcie sami.

Poradnik hackera #4

Hi! Na początek nieco spraw organizacyjnych. Po pierwsze dostałem maila, w którym postawiono mi zarzut, że nieprawidłowo używam pojęcia „hacker”. Autor listu twierdzi, że kącik powinien raczej nazywać się „poradnik crackera”, ponieważ włamy do gier to specjalność cracków. I prawda ci to, jeno problem w tym, że cracki tamie raczej firmowe zabezpieczenia, uniemożliwiające np. kopiowanie oryginalnych gier. Mówiąc krótko - piraci je. Nie wiem więc, czy ma to sensowny związek z naszymi w końcu niewinnymi poprawkami w save-game'ach. Pro forma wypadaloby zmienić nazwę naszego kącika na „poradnik save-game modyfikatora” albo inny „kącik poprawkowiec” (to się niektórym może bardzo źle kojarzyć), czy jakoś tak. A czy warto? Powiedzmy, że słowo hacker w tym tytule będziemy uważać za ujęte w **BARDZO** duży cudzysłów. OK?

Zaczynają też do mnie spływać pierwsze listy z poprawkami, jakie dokonaliście w grach. Dzięki i proszę o więcej! Wszystkie będą zamieszczone w tymże kąciku. (Tu message do Feydusa: Twoje cool poprawki będą w następnym numerze!). Thx też wszystkim, którzy przysłali mi listy z wyrazami uznania i poparcia. To dzięki wam powstał ten kącik! Ponadto, jeśli macie jakieś własne doświadczenia dotyczące włamów, problemów, z jakimi się to wiąże, pułapek, które czyhają na „hackerów”, jakieś własne tricki ułatwiające pracę itp. - podzielcie się tym z innymi czytelnikami CDA. Ten kącik jest otwarty na wszelkie propozycje czytelników!

A co dzisiaj będziemy robić? Najpierw odrobinka prostej teorii - czyli o kolejnych pułapkach, jakie mogą Wam utrudnić życie w czasie dokonywania poprawek. Ponadto zamieszczę dziś kilka poprawek do rozmaitych gier, autorstwa czytelników CDA.

Wdzięcznym obiektem do manipulacji na save-game'ach są gry RPG - z uwagi na mnóstwo rozmaitych współczynników dla każdej postaci. Ale jednocześnie uważajcie - to dość grząski teren, czyhają tam na początkujących pewne pułapki, które skutecznie mogą zniechęcić do prób modyfikowania save'ów. Zeby było śmieszniej, to w większości są to pułapki pozorne, tzn. programista wcale ich nie planował, a „hacker” klnie jego perfidię i dochodzi do wniosku, że lepiej dać sobie spokój z tą zabawą.

W poprzednim CDA opisywałem numer z „przekręceniem licznika” przy modyfikowaniu jakiegoś współczynnika. A oto typowy przykład pozornej pułapki. Otóż nie można znaleźć adresu jakiegś konkretnej cechy, mimo iż bez problemu znajdujemy inne współczynniki. Dlaczego tak się dzieje? Być może (vide sprawa max. wartości spell points z HM&M2 w poprzednim odcinku) taka wartość w ogóle nie jest zapisywana w save, a tylko obliczana na podstawie jakiegoś

innego, nadrzędnego parametru. Jakiego? Trudno powiedzieć w ciemno. Dlatego warto szczegółowo czytać instrukcję do gry, gdzie omawiane są (często) m.in. przedziały wartości parametrów postaci albo i opisywane są algorytmy obliczania rozmaitych współczynników, wraz z wszelkimi współzależnościami parametrów. Powiedzmy, że znaleźliśmy w instrukcji, iż inteligencja postaci zawiera się w przedziale od 1 do 20. Od razu, bez zbędnych eksperymentów, wiemy jaka jest maksymalna dopuszczalna wartość tego parametru przy modyfikacji save. Ale może się okazać, że akurat ten współczynnik nie jest w ogóle zaznaczony w save, co od razu sugeruje, że jest on pochodną jakiegoś innego parametru. Zerkamy więc ponownie do instrukcji i znajdujemy np. informację, że wyznaczana jest ona na podstawie wzoru: ilość punktów doświadczenia/1000. I od razu wiemy, pamiętając maksymalną a przewidzianą przez autorów gry wartość parametru inteligencja, że raczej nie warto modyfikować wartości punktów doświadczenia powyżej 20.000. Ile więc wpisujemy? Dokładnie 20.000? (naturalnie w heksach?). Zle!!! Czemu?! Zerknijcie do poprzedniego odcinka tych porad (podpowiadam: grozi nam przekręt licznika!). Osobiście radziłbym w takim wypadku poprzestać na jakichś 60% maksymalnej wartości, no chyba, że wolicie od razu wpisać powiedzmy 18.000 i ewentualnie, gdy wartość tego parametru znacznie niebezpiecznie zbliża się do 20.000, zmodyfikować save-game, ZMNIJSZAJĄC wartość do bezpiecznej wysokości. Brzmi to dziwnie... ale tak czasem bywa. Naturalnie można „dla sportu” zaryzykować wpisanie większej wartości - czasem gra się zawiesi albo przekręci licznik, albo uraczy nas ujemną wartością... ale niekiedy to mimo wszystko działa. Inna rzecz, że tak mocno podrasowany bohater zamienia grę w nudne zaliczanie kolejnych etapów, no ale jak ktoś lubi...

OK, koniec teorii. Pora na poprawki!

TOMB RAIDER

Poprawki nadesłał Silva i (niezależnie) Cabi. Poprawki te działają również w demie. Dobieramy się do pliku SAVEGAME.X, gdzie X to numer save'a.

Energia: adres B6C, max. wartość to FF 7F.
Broń: adres 196, gdzie 03 - pistolet, 06 - pistolet + magnum, 09 - pistolet + uzi, 0C - pistolet + uzi + magnum, 0F - pistolet + shotgun. Aby uzyskać wszelką możliwą broń wpiszcie pod wskazany adres wartość: 18.
Amunicja: C24 - naboje do magnum, C31 - naboje do uzi, C3E - shotgun

Inne poprawki Silvy

LORDS OF THE REALMS 2

Grzebiemy w pliku o rozszerzeniu .SAV.
Adresy: 14B80 - cash, 14B98 - drewno, 14B88 - ruda, 14B90 - kamień, 15998 - krowy, 158C8 - zboże, 15464 - maczugi, 14BB4 - halabardy, 14BA4 - kusze, 14BB0 - miecze, 14 BB8 - łuki, 14BBC - kawaleria.

VIRTUAL CORPORATION.

Edytujemy Gamje x.dat (x = numer save). Kasa zaczyna się od adresu 1068, a maksymalna wartość wpisania - wartość to FF FF 64.

A oto poprawki Marka Hanko z Olsztyna k/ Częstochowy.

LIGA POLSKA MANAGER'95

Kasa znajduje się pod adresem 8EE0, i - jak pisze autor - można poszaleć z wpisywaniem wysokości kwoty, bo gra jest odporna (przetestowano do wysokości 7 mln zł). Parametry piłkarzy (max. wartość każdej to 20 (\$14)) zaczynają się od adresu 80A0. Wartość reklam na stadionie jest pod A240.

Uwaga: autor nie jest pewien, czy są to adresy stałe, tzn. czy zawsze te parametry będą dokładnie pod tym adresem, ponieważ save może mieć zmienną długość. Ale edycja tej gry nie jest zbyt trudna, więc sobie łatwo poradzić.

THEME HOSPITAL

Edytujemy plik „hurza 51”. Kasa jest pod adresem 61A90. Nie warto jednak wpisywać więcej niż 1 mln, gdyż gra wtedy przechodzi na następny poziom, a kasa spada do 50.000.

A oto poprawki Krzysztofa Żaka ze Swarzędza

OUTPOST

Zmiany dokonujemy w pliku X.OPS, gdzie x to nazwa save. Morale ludności: adres 8E9 (2 bajty, maksymalnie E8 03), a żywność pod 2218 (4 bajty).

POLANIE

W zależności od wersji mleko jest albo pod 66B0 albo CC41.

I jeszcze jedna smutna uwaga. Otrzymałem całkiem sporo listów z poprawkami, które odrzuciłem, ponieważ były to dosłowne, przepisane słowo w słowo, „zrzynki” z Internetu lub innych gazet. Ja nie zamierzam bawić się w Sherlocka Holmesa i sprawdzać za każdym razem, czy któryś z Was nie potraktował zbyt dosłownie terminu „hacker”, rozumiejąc przez to KRADZIEŻ cudzych efektów pracy. Liczę po prostu na Waszą uczciwość i poczucie honoru. Nie chodzi mi o to, byście zasypywali mnie tak „tworzonymi” poprawkami (niekiedy zresztą przepisując z ewidentnymi bykami, wskazującymi na totalnie bezmyślne wklepywanie adresów). Wolę mniej listów, ale od uczciwych „mieszaczy”... Przemyślcie to, przepisywacze. Myślicie, że zdobędziecie sławę? Takie oszustwa szybko wychodzą na jaw, jak nie zauważę tego ja, to jakiś czytelnik, a plagiatorów będę bezwzględnie piętnował na łamach CDA! Mamy oszukiwać gry, a nie siebie!

DRACO

POMOCNA DŁOŃ!

Stały apel: jeśli potrafisz odpowiedzieć na jakiś zawarty tu problem - pisz do nas (list, kartka, obojętnie). Wśród tych, którzy pomogą rozwiązać jakiś problem, będą rozlosowywane oryginalne kopie gier. W tym numerze nagrodę otrzymuje Cezary Maj. Jest nią gra SLAM TILT, firmy 21th Century.

Mam problem

* Nie potrafię rozpakować RARem 2.0 stuffu scenowego z Mekka-Symposium (12/07 CDA).

Użyj programik unrar.exe. Wpisz: unrar.exe x plik.rar (gdzie plik.rar to program który masz rozpakować). Ewentualnie spróbuj wykorzystać do tego Dos Navigатора (Shift i F2), pod warunkiem, że masz podaną ścieżkę dostępu do unrara.

* W Grze Ace Ventura mam problem z przejściem 2-go etapu. Dochodzę do planszy, w której trzeba wpisać hasło do komputera. Jak ono brzmi? X-man, Chorzów

* W grze Worms+ można robić własne tereny walk, ale nie wiem jak. Pomóżcie. Stasiu Zajac, Kościuszki 19/6, 45-062 Opole.

* W numerze 1/97 CDA jest demo gry KKND. Niestety po chwili gra się zawiesza, wyświetlając komunikat: Not able to run Dn.prg. Memory allocation error. Cannot load command, system halted. Posiadam P-90, 8 mb ram, SVGA, CDx8, MS-DOS. Jakub Nowicki

Hmmm, spróbuj pokombinować z konfiguracją pamięci.

* Mam P-100, 16 Mb Ram, Cdx8, SVGA, SB Pro i Windopws'95. Nie mogę zainstalować Need for Speed II z waszego Cover CD. Łukasz Lichosik, Częstochowa.

Dziwne, u nas działa bez zarzutu na podobnej konfiguracji. Może podasz więcej danych?

Nawiążę kontakt

* Grafik 3D poszukuję grupy komputerowej (dysk 3,5" = info + kilka prac), 100% fast answer. Jakub Kubiak, skr. 566, 60-900 Poznań 2

* Z każdym miłośnikiem gier doomowatych, mordobic, wyścigów i RTS, 100% odpowiedzi. Jeśli jesteś otaku, to też pisz. Ja kocham mangę! Wojtek Holysz, Os. Śmiałego 15/9b {lub „96”, sorry trudno doczytać! - red.} 60-682 Poznań, tel. (0-61) 236-887.

* Klub PC SKYRAM zaprasza nowych członków w swoje szeregi. Oferujemy porady, opisy, tricki, w naszych szeregach mamy członków z Polski i zagranicy.

Znaczek + koperta = 100% odpowiedzi. Adam Pluciennik, Newerlego 2B/2, 63-400 Ostrów Wlkp.

* Z miłośnikami mordobic, strategii oraz mangi. Adam „Puma” Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko-Zdrój.

* Klub Games Garden zaprasza miłośników RTS, RPG, symulatorów i innych gier. Oferujemy opisy, tricki, itp. List + koperta zwrotna = 90% odpowiedzi. Pixel, ul. Małej Łąki 17/42, 02-793 Warszawa.

* Z sympatyczną, miłą, kulturalną dziewczyną, lubiącą komputer, gry, film, naturę i... nie tylko, w wieku 17-2... lat. Marek, skr. poczt. 156, UPT 70-405 Szczecin 1.

* Swapper poszukuje nowych kontaktów. Napisz, a nie pożałujesz. Mr Jinks, Paweł Cichocki, Traugutta 14/10, 22-600 Tomaszów Lubelski.

* Z miłośnikami strategii, przygodówek i wyścigów. Sebastian Maż, Głowaczowa 6B, 39-217 Grabiny, woj. Tarnów.

* Z osobą, która chce sprzedać kartę graficzną S364V+ 2 Mb (najlepiej 4 Mb). Łukasz Wowk, Miedziana 16/9. 59-300 Lublin, tel. (076) 46-74-82.

Kupię/Sprzedam/ Zamienię

SPRZEDAM

* Grę Polanie (6 dysków), oryginalna kopia. Gry do GB: Double Dragon II i III, Prince of Persia, Tetris. Każda za 30 zł + koszt przesyłki. GB + akumulator + zasilacz + gra Super Mario Land za 169 zł + koszt przesyłki. Niemieckie gazety o grach Nintendo, po 2 zł. Tel. 032-81-53-40.

* 486 Dx4/100, 16 mb Ram, 850 Mb HDD, Cdx4, Sb16, monitor LR color SVGA, preinstalowany Windows'95, mysz gratis! Cena: 2000 zł. Atari 65 XE z joyem, magnetofonem, stacją dysków, cartridgeami i pistoletem. Za darmo legalne gierki. Cena: 100 zł. Wojtek Holysz, Os. Śmiałego 15/9b {lub „96”, sorry trudno doczytać! - red.} 60-682 Poznań, tel. (0-61) 236-887

* Kartę graficzną SVGA Ati Mach (64-bit, akcelerator), bogate oprogramowanie, cena do uzgodnienia, gwarancja! CD Rom Sony CDU-55F (2x), gwarancja. Cena: 99 zł. Płyty CD z programami demo, najnowsze, cena: 5,5 zł/szt. Piotr Klonowski, Parkowa 18, 09-226 Zawadz, tel. (024) 76-61-68.

* Płytę główną z procesorem 486 dx2/66, 16 Mb Ram, karta SVGA 2 Mb za 600 zł. Grę Hannibal za 15 zł. Szymon Dejnego, ul. M. Curie-Skłodowskiej 9/52, 65-155 Zielona Góra, tel. (0-68) 27-15-41.

* Grę Mi-24 Hind, cena do uzgodnienia. Sebastian Maż, Głowaczowa 6B, 39-217 Grabiny, woj. Tarnów.

* Commodore 64 z magnetofonem, joystickiem, cartridge i zasilaczem, za 180 zł, lub zamienię na SB 16 Vibra alb na CDx8 (z dopłatą). Marcin Tomala, 98-310 Czarnożyły 7/1, tel. 043-8416635 (pomiędzy 19-21).

* 486 Dx4/100, 8 Mb Ram, nowy HDD 1,28 Gb, Cdx10, FDD 3,5" 1,44 Mb, S3 Trio 64V 1 Mb, SB 16-bit stereo, monitor SVGA 14", nowa drukarka atramentowa, kolorowa, głośniki, klawiatura, mysz, oprogramowanie. Cena: 3000 zł (do uzgodnienia). Tel (061) 8 217-839 Poznań

* Gry na PC: Actua Soccer - 100 zł, Dungeon Master - 15 zł, Liga Polska Menager'95 - 30 zł, Nowy Teenagent - 59 zł, Space Quest I - 20 zł. Krzysztof Zawisło, Kłodnicka 14/26, 44-100 Gliwice, tel. (032) 31-32-92

* Procesor 486Dx4/100 AMD za 100 zł, oraz PC Shareware z dyskieta za 3 zł/sztuka. Jacek, tel (0-61) 862-66-42.

* Kartę graficzną Matrox Mystique z 2 Mb Ram SGRAM (max. 4 Mb), z akceleratorem kompatybilnym z Direct 3D, 4xCD z oprogramowaniem (w tym 3 pełne gry) - cena 350 zł. Maciej Zimniak, Polanowska 141, 60-454 Poznań.

* Grę Discworld II za 95 zł. Piotr Bielicki, Orzeszkowej 35, 83-200 Starogard Gd.

* Amigę 1200 (2 Mb), ok. 100 dyskietek, mysz, 2 joye, stacja dysków, zasilacz - na gwarancji, 2 oryginalne gry. Cena ok. 750 zł (do uzgodnienia). Tel. (0-91) 175-388.

* Głośniki FX20, cena 40 zł. Łukasz Wowk, Miedziana 16/9. 59-300 Lublin, tel. (076) 46-74-82.

ZAMINIĘ

* Gry (PC) Etnomorph, Great naval Battle vol 4, Flight Unlimited SE, Warlords 2 DeLuxe, Pinball Fantasies deluxe, FX-Fighter, Primal Rage, na: Rebel Assault, Cyber War (możliwość wymiany 2 gier na 1). Janusz Jarosz, 32-560 Kęty, os. Nad Solą 8/12.

Forum

* Adresy firm wysyłkowych (gry, programy, katalogi za darmo): Gameplay, Unit 3, Taverners Walk, Sheepscar Grove, Leeds LS7 1AH, England, tel. +44 (113) 234-0666. Oferują naprawdę niskie ceny. bardziej opłaca się wysłać kasę przelewem niż czek. Sosna FM.

* Co spray, to obyczaj. Wykształcenie nie piwo - nie musi być pełne. Morda, psy, bo łańcuch skróć. Chodzenie po bagnach wciąga! Najlepsza w niedzielę jest sobota. Człowiek człowiekowi komarem. Życie jest jak jajko - należy je znieść. Nie bądź żyła, bądź tętnica. Schowaj się, bo na małpy polują. Ludzie - jedźcie g...! Miliony much nie mogą się mylić!!! Flipper, Trzcianka.

MODEMY (cz.2)

No dobra, ale skończmy tę wyliczankę i przejdźmy do tego JAK podłączyć modem do komputera. Modemy możemy podzielić na wewnętrzne i zewnętrzne. Oba rozwiązania mają swoje wady i zalety. Do wad modemów wewnętrznych należy zaliczyć niewątpliwie uciążliwą instalację (gdy dokupujemy modem), zaś do zalet brak opóźnień przy przesyłaniu modem-komputer, które to są największą wadą modemów zewnętrznych (dane z modemu MUSZA być dostarczone przez port szeregowy do komputera).

Czasem, jeśli przesyłasz plik tekstowy, to na prędkość przesyłania ma wpływ też prędkość portu szeregowego (no bo co z tego, że modem ma 64 kbps jeśli port działa w prędkości np. 9600 bps). Dlatego należy prędkość portu ustawić ZAWSZE na możliwie najwyższą (a najlepiej 38400 - przy korzystaniu z modemów V.32/V.42bis) lub skorzystać z modemów wewnętrznych.

Programy komunikacyjne mają możliwość ustalenia, czy kontrola błędów danych przesyłanych między komputerem a modemem ma odbywać się na drodze sprzętowej (RTS/CTS) czy programowej (XON/XOFF).

Sprzętowa kontrola (kontrolę przesyłania danych po angielsku nazwano tu HANDSHAKING) sprowadza się do tego, że sygnały RTS (Request To Send) i CTS (Clear To Send) charakteryzują się różnymi sygnałami (poziomami napięcia) wysyłanymi do RS232, dzięki czemu komputer „wie”, czy może wysłać następny pakiet. Dzieje się tak, gdyż modem, gdy jest gotowy do odbioru nowych danych, wysyła do komputera sygnał CTS, gdy bufor modemu jest już zapełniony (zakładam, że modem jest wolniejszy od łącza modem-komputer), wtedy CTS przestaje być wysyłany i komputer oczekuje aż znowu się pojawi. Sygnał RTS jest używany przez komputer, gdy nie jest w stanie „przetrawić” tak szybko informacji, jak podaje mu modem. Wtedy wysyła sygnał RTS do modemu, a modem „prosi” o wstrzymanie transmisji do czasu, aż komputer będzie w stanie odebrać dane, które już doszły. Wyłączenie RTS powoduje wznowienie transmisji.

XON/XOFF jest programową metodą uzyskania dokładnie tego samego co RTS/CTS. Uzyskuje się to przez fakt, że wysyłane są specjalne bajty (XON ctrl-Q, XOFF ctrl-S - UNIX rządzi...) odpowiedzialne za wstrzymanie/uruchomienie transmisji. Przy tej

metodzie mogą powstać pewne problemy, jeśli przesyłany plik zawiera te kombinacje (np. pliki binarne). Wtedy może dojść nawet do zawieszenia transmisji, jednak większość programów obsługujących XON/XOFF ma własne dodatkowe zabezpieczenia, mające na celu wyeliminowanie możliwości powstania takich sytuacji.

Jeśli nadal sądzisz, że 2400 z MNP5 (V.42bis) to dobry pomysł, to się mylisz. Rachunki telefoniczne, nawet za niewinne zabawy z siecią spowodują, że stracisz ochotę na wszelkie sieciowanie.

Przy kupnie uważaj, gdyż niektóre modemy, które posiadają V.32bis nie posiadają ani MNP, ani V.42, na całe szczęście jest ich coraz mniej, ale możesz znaleźć modele, które:

1. nie mają ani MNP2-4 (V.42), ani MNP5 (V.42bis)
2. mają MNP2-5, ale nie mają V.42/V.42bis
3. mają jakieś własne protokoły zamiast MNP i V.42
4. mają V.42, ale nie V.42bis (MNP2-4, ale nie MNP5)

Niektórzy mogą mówić, że dany model „osiąga prędkość” 38400 bps. Może (ale nie musi) oznaczać to, że jest to V.32/V.32bis z V.42bis i po rozpakowaniu okazuje się, że zamiast modemu np. 28800 mamy 9600. Jeśli będą mówić, że modem osiąga 9600 bps, to może znaczyć, że kupujemy właśnie 2400 z V.42bis. Tak więc uwaga na „zalety”.

Kiedy już kupisz modem (zakładam, że kupiłeś 9600+ z V.42bis), to należy go skonfigurować. Podane niżej przykłady obejmują modemy, które nie posiadają własnej pamięci, w której mogłyby składować konfigurację. Możemy powiedzieć, że modem jest poprawnie skonfigurowany, gdy: - poprawnie się inicjalizuje (po ATZ odpowiada OK) - da się gdzieś tym modemem połączyć

Ustawienia zmienia się w różny sposób i tu odsyłam wszystkich chętnych do podręcznika użytkownika po szczegóły i nie gwarantuję, że sposób podany niżej będzie działał. Poza tym większość modemów fabrycznie jest tak ustawiona, żeby można było z nimi pracować (np. są ustawione w ten sposób, aby po włączeniu pracowały z włączonym V.42bis, jeśli jednak tak nie jest to komenda AT&F2 to zmieni).

Co do DTR (Data Terminal Ready) i CD (Carrier Detect) to prawie na pewno trzeba będzie trochę pozmieniać (choć

niekoniecznie - zależy od modemu), gdyż większość modemów (szczególnie tych starszych) jest ustawionych w trybie &C0&D0, ze względu na niektóre programy komunikacyjne (oczywiście na PC). &D0 powoduje, że modem ignoruje wszelkie zmiany w DTR, a &C0 powoduje, że modem narzuca ciągły sygnał CONNECTION DETECT, nawet jeśli jest odłączony z sieci. I niech ktoś powie, że to ma sens.

Większość programów wymaga ustawienia &C1&D2, co oznacza, że modem będzie uwzględniał zmiany w DTR i sprawdzał, czy rzeczywiście było połączenie. O ile &C1 jest ustawieniem praktycznie zawsze pożądanym, o tyle NIEKIEDY zamiast &D2 należy pozostawić &D0.

Przykładowy ciąg inicjujący modem mógłby wyglądać następująco:

AT&F2&C1&D2

oczywiście NIE MUSI on tak wyglądać.

Niektóre programy używają dłuższych/krótszych ciągów i jeśli one działają, to, nie wiedząc co robisz, NIE ZMIENIAJ ICH. Być może w innym artykule opiszę (z grubsza) komendy ATI, żeby było wiadomo, która komenda co oznacza.

Jeśli jednak nie możesz nigdzie się połączyć, to rzeczywiście powinieneś coś pozmieniać. np.:

Dzwonisz, łączysz się i już słyszysz charakterystyczny pisk i... disconnect... i tak za każdym razem po XX sekundach. Wynika to z tego, że niektóre modemy mają ustawiony standardowo czas oczekiwania na połączenie na XX sekund i po prostu do połączenia nie dochodzi - modem rozłącza się na parę sekund PRZED połączeniem

Rozwiązanie: Należy ustawić rejestr 7 na większą wartość (np. 90 sekund).
Przykład:

AT&F2&C1&D2S7=90

Osobiście nie spotkałem się z przypadkiem, kiedy połączenie następowało po więcej niż 30-60 sekundach, no ale...

I to tyle...

Na podstawie przeróżniastych materiałów sieciowych, instrukcji modemu i własnych doświadczeń...

MIron miron@sun10.ci.pwr.wroc.pl

Ecstatica 2

Kompletny opis przejścia przez grę



Czytając poniższe rozwiązanie i sposób rozstrzygnięcia gry pamiętaj, że Ecstatica jest grą niesamowicie obszerną, stąd podajemy tutaj tylko zasadniczy schemat przejścia, bez wdawania się w nadmierne subtelności. Tekst poniższy ma wspomóc Cię w wędrówce, a nie poprowadzić gracza za rączkę od początku do końca rozgrywki...

Zaczynasz przy „dybach”, idź do najniższego piętra Cechu Rzemieślniczego (Craftsmans Guild) – i zejź na dół. Weź miecz, który stoi oparty o jakieś narzędzia kowalskie. Idź do Wieży Strażników (Guards Tower), wejź prosto na górę (po drodze spotkasz całą masę interesujących rzeczy, których na razie nie będziesz mógł podnieść), uważaj na pułapkę tuż przy wierzchołku wieży! Przejdź obok i stań przy głowie gargulca, o którą jest oparty klucz. Weź klucz i otwórz drzwi. Zobaczysz dwa wejścia: skorzystaj z tych, które prowadzą do następnej wieży. Znajdziesz tam nieczynną platformę teleportu. Zejź po schodach, które wiodą do podstawy wieży więziennej (najwyższa z wież). Przejdź obok wieży, aż dojdiesz do zamkniętej zwodzonej kraty, tu weź zbroję. Teraz wróć do wieży więziennej i wejź w górę po schodach. Przeskocz pierwsze zamknięte drzwi i dostań się do drugich, wyłam je i weź klucz z komody. Wróć do zamkniętych drzwi, by uwolnić



kapłankę (będzie twoją towarzyszką przez całą grę, często dość mętnie i smętnie komentując twoje posunięcia i niekiedy mocno cię denerwując). Wróć na górę wieży i zabierz leżące tam manatki (nie musisz ich używać, ale musisz je chociaż podnieść, dla pewnej dziwnej przyczyny...). Podpowiemy ci, że zgodnie z Instrukcją Gry, możesz skarby wymieniać na zdrowie. No i howgh! Teraz zejź na dół... Uderz dwie głowy gargulców i ruszaj w kierunku zamkniętych uprzednio zwodzonych krat (teraz powinny się podnieść). Możesz też (nie to, żeby koniecznie) zejść po schodach naprzeciwko krat i uderzyć głowę gargulca. Teraz przejdź na stryszek - na górę w lewym rogu ekranu, po lewej stronie krat są mało widoczne drzwi. Wejź tam, znajdź i użyj niebieski włącznik, następnie uruchom niebieską dźwignię (w innym miejscu), co otworzy wejście na strychu gdzieś, gdzie znajdziesz niebieski klucz (który otwiera niebieskie drzwi)... Uderz jedną z głów gargulca w pokoju za niebieskimi drzwiami a później użyj zieloną dźwignię (tuż obok niebieskiej)... Ten zabieg umożliwi otwarcie następnej bramy, gdzie znajdziesz purpurowy klucz (otworzy purpurowe drzwi)... Uderz głowę w tym purpurowym pomieszczeniu, wróć i podnieś czerwoną dźwignię, po czym wróć do pomieszczenia za niebieskimi drzwiami i uderz drugą głowę, która otwiera dwa wejścia w tym samym pomieszczeniu (uffff...). Poszukaj srebrnego miecza za jedną z tych bram. Opuść strych i zejź na główny dziedziniec (ten przy studni). Uderz w wielkie drzwi za studnią i wejź w nie. Jak dobrze przeszukasz znajdujące się za nimi pomieszczenie, natkniesz się na trzy diamentowe bronie... Później wejź po schodach, gdy ukaże się cień wojownika - zabij go i zejź na dół. Na drugich schodach czeka następny wojownik, który upuści pierwszy fragment Znak Starszych (jeszcze tylko sześć i po grze!). Teraz wchodzimy po schodach z prawej strony... Na szczycie idź przed siebie, przejdź przez drzwi z lewej strony i wejź do następnego pomieszczenia. Tam znajdziesz Warlocka. Zabij go, ale strzeż się jego popieczników, którzy gromadzą się w pokoju. Są bystrzy jak koniec bata i bardzo skoczni. Cofnij się drogą, którą wszedłeś i użyj kryształowej kuli... Udaj się w kierunku prawej strony dziedzińca, zobaczysz tam budynek (tuż u podstawy wieży strażników) - to są stajnie... znajdź konia, a wtedy zobaczysz wejście w górnej lewej części pokoju, przejdź przez nie i zejź po drabinie... Uderz głowę gargulca,



przejdź przez opuszczaną kratę i skreć w prawo na dół. Wejź do tunelu i idź tak długo, aż znajdziesz pijanego Ogra od studni (strzeż się dużych „niegrzecznych” Ogrów), podnieś różową butelkę i wracaj do studni na dziedzińcu. Podejź do Ogra na studni na dole ekranu, aż wyrwie ci butelkę z rąk. Poczekaj sekundę albo dwie, a zniknie (picie w kucki ma skutek nie ludzki). Wskakuj do studni, znajdź trzy przełączniki i uruchom je. Wejź przez duże drzwi - tam znajdziesz skarb i trochę magicznej broni, itp. Wyjdź ze studni drogą, którą już znasz. Następnie idź w kierunku konia, do drzwi po jego lewej stronie. Teraz po schodach na drugie piętro Cechu Rzemieślniczego (Craftsmens Guild). Poszukaj drabiny i wejź na nią, później następna drabina i znowu wspinać (dojdiesz na dach). Idź po schodach aż do szczytu komina. Wpadnij do komina - zostaniesz przeteleportowany... Znajdź katakumby. Poszukaj dwóch świecących czaszek (można zabrać tylko jedną za jednym razem). Jak tylko znajdziesz jedną z nich, wyjdź z katakumb i wejź po schodach aż do zamkniętych drzwi, z czaszkami na postumentach. Podejź do jednego z pustych piedestałów i książkę położy na nim swoją (tzn. tę, którą niesiesz) czaszkę. Biegnij po następną czaszkę. Po skończonym zadaniu zejź znowu na dół i przejdź przez lewe wejście do katakumb. Staraj się iść cały czas w lewo, aż w końcu znajdziesz schody prowadzące w dół. Zejdź nimi do następnego pomieszczenia z jeziorkiem pośrodku. Podejź do jego brzegu i wtedy zauważysz migające kropki (tworzą one kamienie, po





których masz iść, ale uważaj - bardzo łatwo z nich spaść!). Po przejściu na drugą stronę znajdziesz magiczny miecz i drzwi pod czaszką. Przejdź tymi drzwiami, aby wziąć trzecią i ostatnią świecącą czaszkę. Teraz z powrotem do pomieszczenia z piedestałami, połóż czaszkę na ostatnim wolnym miejscu. Otworzą się drzwi. Przechodzisz przez nie i bierzesz pierścień od szkieletu siedzącego na tronie, otrzymasz też mały krzyżyk i... drugą część Znak Starszych. Teraz możliwe jest otwarcie drzwi „ozdobionych” czerwonymi kropkami. Udaj się do pomieszczenia, do którego się teleportowałeś, użyj kryształowej kuli i otwórz wspomniane drzwi. Zaprowadzą cię z powrotem do studni. Wyjdź z niej: albo zdobądź jakieś buty (może nad stajnią), albo przeskocz żółtą potyskującą substancję blokującą wyjście na dół ze studni. Uderz głowę w tym pomieszczeniu i wracaj na dziedziniec. Wejdź po schodach po lewej stronie szpitalnej wieży i otwórz czerwone drzwi, żeby zdobyć topór o czterech diamentach. Idź do opuszczanej kraty, która otworzy się tuż po prawej stronie studni. Prowadzi ona do mostu zwodzonego. Pociągnij tam za dźwignię, która otworzy most. Wyjdź z zamku. Zejdź trochę na dół i później przez krzaki. Później znowu prosto, poszukaj cmentarza. Otworzysz drzwi używając krzyżyka. Idź na tył cmentarza, do podziemnego grobowca. Tam znajdziesz wieczną zbroję. Teraz pójdz do kościoła na cmentarzu i uderz świecę w lewym końcu. Zejdź po schodach ku podziemnemu przejściu, które zaprowadzi cię do części ogrodu. Zobaczysz część Znak Starszych na początku ogrodu, ale nie będziesz mógł do niej się dostać. Pochodź po ogrodzie, aż znajdziesz Amazonki na polanie (nie wchodź do miasteczka, chyba że chcesz zginąć), zabij je i udaj się do lewego górnego rogu. Tam znajdziesz groty. Poszukaj górnego



wyścia... i zabij Czarownicę. Zabierz pierścień i wtedy wracaj na polanę, gdzie możesz zabrać następną część Znak (prawy górny róg). Wróć do groty i teleportuj się. Teraz możesz otworzyć niebieskie drzwi. Możesz już iść i zdobyć najlepszą broń w całej grze! (najlepszą, jaką znaleźliśmy w każdym razie...). Znaleźć ją można na przedostatnim (od góry licząc) poziomie...wywalamy niebieskie drzwi i łapiemy za pięciodiamentowy złoty miecz. Podejdź od prawej strony do ekranu ze studnią i wejdź po schodach pnących się bokiem przy wieży strażników. Przejdź obok kołyszącego się topora do pomieszczenia i na zewnątrz, prosto na gymś. Podejdź do pokoju na lewym końcu, w pokoju są bomby - uważajcie! Przejdź przez niebieskie drzwi i przejście tuż obok nich. Wejdź po schodach na szczyt wieży. Zobaczysz przedmiot chroniony przez wirujące kule - musisz zabić maga zanim go dostaniesz. Przejdź przez drzwi w lewej górnej części, jesteś na szczycie wieży. Chodź w kółko i kiedy pojawi się mag - wiesz, co masz zrobić Zabij drania! Wróć i weź przedmiot. Wyjdź przez drzwi na tym poziomie (prawy górny róg ekranu) i weź drugi zestaw zbroi. Zejdź jedno półpiętro i znajdź wyjście w boku wieży, po prawej stronie ekranu. Przejdź przez niebieskie drzwi i zabierz następną część Znak. Zejdź na przedostatni poziom wieży i wyjdź przez drzwi z czaszką. Znajdź kryształową kulę. Użyj jej. Teleportuj się do miasteczka (skręć w prawo i idź główną drogą). Odszukaj studnię i



zlokalizuj dom, do którego możesz wejść. Tam z rozbiegu wskocz do studni. Teraz przejdź przez drzwi i znajdź pewien ważny przedmiot. Poczekaj, aż zaczną kręcić się ludzie i wejdź do kościoła. Użyj diamentowej kuli. Idź według wskazówek ludzi z miasteczka, a znajdziesz domek myśliwego. Tam odszukaj pokój z wypchanym niedźwiedziem. Uderz go (niedźwiedzia, nie myśliwego) i przejdź do następnego pokoju. Podejdź do kominka i weź latarnię. Podejdź do rośliny i weź kolejną część Znak. Wracaj do miasteczka, aby odszukać staw. Przejdź obok niego do lasu. Znajdziesz ruiny i teleportuj się. Podskocz do drzwi widocznych w lewym górnym rogu. Przejdź przez teleport. Teraz jesteś w posiadłości Nekromanty. Idź do góry obok nieczynnej kryształowej kuli. Podążaj ścieżką do pokoju Nekromanty. Zabij go i zabierz szóstą część (na górze, po lewej stronie). Masz teraz wszystko, co potrzebne do decydującej rozgrywki w grze, czyli przejście Mrocznej Wieży. Znajdź teleport, który ma kraciasty element, teleportuj się. Jesteś już w Wieży i musisz się spieszyć, bo zegar tyka! Nie mogę ci więcej pomóc... Końcowy fragment i zwój, wedle którego odtworzysz Znak, znajdziesz na pierwszym normalnym poziomie, na jaki się natkniesz. Znajdź je szybko zanim pójdziesz dalej. Na następnym poziomie znajdziesz Arcymaga. Zabij go (no mercy, no regret, no remorse!)...i już po wszystkim...

Położenie Eldersign Pieces (Pieczęci Starszych)

1. Na schodach w głównym holu, gdy zabijesz dwie zjawy wojowników (shadow warriors)
2. W pobliżu szkieletu na tronie, kiedy zdobędziesz świecące czaszki w katakumbach
3. Za wyrębem (polaną), po tym jak zabijesz Amazonów
4. Na poziomie pod Warlockiem, w jego wieży
5. W jamie Necromancera
6. Za kwiatem o dziwnych kolorach, na początku ogrodu (za kościołem na cmentarzu)
7. W ciemnej wieży (poziom drugi od końca)

Lokalizacja ważnych obiektów:

Medalion: w otwartej komnacie za katakumbami, na palcu „szkieletona”
Pierwsza zbroja: w grobie na cmentarzu Pierścień: w jamie Czarnoksiężnika
Pierwszy Dziwny Przedmiot: w wieży Maga Druga Zbroja: w wieży Maga Drugi
Dziwny Przedmiot: pod studnią w miasteczku Latarnia: w domku myśliwego Zwój:
w ciemnej wieży (przedostatni poziom)

Battlecruiser 3000

Porady strategiczne dla początkujących

A więc postanowiłeś nabyć kopię najgoręcej omawianej ostatnio strategicznej symulacji i kosmicznej bijatki dekady. W rzeczy samej, jest to gra, o której - źle czy dobrze - mówi się ostatnio. Warto więc przyjrzeć się jej nieco bliżej...

Ci, co chętnie by ją sobie obejrzeni, ale przeraża ich jej rozmach, mogą sporo się o niej dowiedzieć dzięki uprzejmości pewnych najzacieklejszych fanów gier, znanych szeroko jako Parszywa Podwójna Dwunastka Dereka (DDDD - Derek's Dirty Double Dozen). Obiekt i środowisko się zmieniają, ale dostarczymy wam i sposób przejścia pierwszych pięciu misji ACM.

GROMADZENIE FORSY:

Kupuj broń w GHQ, (Galactic Headquarters), na Ziemi, Earth/Sol. Sprzedawaj w SS Zer (Eori/Tau Ceti). Możesz też rozwijać budowę kopuł górniczych (mining drones) na Księżycu (Moon) w rejonie satelity (Moon Region), dostępnym z Earth/Sol.

UDOSKONALENIA TWEGO KRAŻOWNIKA (BATTLECRUISER):

Natychmiast zajmij się doskonaleniem (upgrade) twoich osłon (shields). Jeśli zaczynasz grę, sprzedaj części zapasowe (spare parts) - zatrzymaj jedynie IC, droidy, maszynię i narzędzia i kup osłony linearne S-IV. Natychmiast też zajmij się udoskonaleniami linii zaopatrzeniowych (Logistics). Gdy następnym razem zawiniesz do doków, sprzedaj stare osłony Spectrum A. Udoskonalanie pancerza (armor) jest znacznie mniej istotne.

LOGISTYKA:

Zmniejsz ilość rodzajów pocisków w twoich zbrojowniach (weapon bays), a znacznie ułatwisz sobie zaopatrzenie. Niektórzy z naszych kolegów upodobali sobie STS-Ralix, ATA-Warrior i pociski ATS-Hyperdyne. Mają one największy



zasięg ustalania celu, ty zaś z pewnością nie zamierzasz się doń zbliżyć, szczególnie do takiego, który jest na tyle niebezpieczny, że trzeba przeciw niemu użyć całej serii drogich i kosztownych pocisków. Możesz uporać się z problemem pojemności ładowni posługując się jednym z promów (shuttle) jako dodatkowym składem rakiet. Upewnij się, że nie odpalisz tego promu - głupio byłoby go stracić od wroga ognia, kiedy jest napchany twoimi pociskami, prawda?

SABOTAŻYŚCI (INTRUDERS):

Jeśli nieprzyjacielski statek wypromieniuje ku tobie sabotażystów, CO (jeśli będzie na służbie) zarządzi INTRUDER ALERT i przeznaczy 5-ciu marines do poszukiwań. Dobrze jest wyznaczyć do tych poszukiwań wszystkich wolnych od służby marines, jeśli nie chcesz, by dywersanci zabili ci kilkunastu ludzi, lub by uszkodzili jakiś istotny dla statku system. Twoi ludzie ucierpią podczas tych poszukiwań, ulecz ich więc w Izbie Chorych (Med Bay), jeśli masz dość zestawów medycznych (Medpaks). Uzupełniaj te zestawy jak tylko się da! Bez nich członkowie załogi i oddziałów marines wracają do zdrowia znacznie wolniej.

MINY (OFENSYWNO/DEFENSYWNE):

Miny są bardzo przydatnym i użytecznym elementem oręża dla dowódcy krążownika. Jeżeli polecono ci patrolować jakąś strefę, wszystkie punkty przeskoku (jump points) w tym rejonie zaminuj minami typu Crab. Miny te walą z laserów we wszystkie „wrogie” cele, tak więc nieprzyjaciół, który zechce wdrzeć się w patrolowany przez ciebie rejon, dostanie w dziób gdy wyłoni się z punktu przeskoku. Miny Crab rozstawione wokół unieruchomionego, uszkodzonego statku, zabezpieczają wspaniałą strefę ochronną.

Wskazówka: Miny odpalaj przy prędkości zerowej, bo inaczej zaczną dryfować i oddalą się od miejsca, gdzie zamierzałeś je usadzić.

MINY PIJAWKI (LEECH MINES).

Są doskonałe przeciwko dużym celom, takim jak Stacje Gwiazdne (Starstations) lub okręty flagowe (Capital ships). Gnają ku celowi ataku ze sporą prędkością, odpal kilkanaście Pijawek. Będą podążały ku celowi z tą samą prędkością i w tym samym kierunku. Są tańsze niż pociski raketowe i nie trzeba ich naprowadzać.

MYŚLIWCE PRZECHWYTUJĄCE (INTERCEPTORS):

Są słabo odporne na ogień ze Stacji Gwiazdnych lub systemów ODS. Uważaj, by twoje myśliwce nie nadziały się na taki



ogień. Jeśli masz bronić jakiegoś celu, odpal wszystkie 4-ry myśliwce z rozkazami obrony (Defend). Nieprzyjaciół straci trochę czasu na ich zniszczenie - Life is brutal and full of zasadzka. Podczas dłuższych bitew uważaj na stopień uszkodzeń twoich myśliwców i przygotuj się na wydanie rozkazów RTB (Return To Base). Załogi twoich myśliwców same nie zameldują o uszkodzeniach - ambitne dranie! - będziesz je więc musiał wycofywać z walki i sprawdzać w dokach.

PROMY (SHUTTLES):

Utrzymuj wszystkie promy w gotowości. (wystarczy do tego 1 technik lotniczy {Flight Engineer}) Będziesz chciał zebrać platformy dostawcze (cargo pods), które opadają w czasie walki z cap ships/SS. Na początku gry rozładuj natychmiast ATV i kopalnie (Mining Drones), żebyś ich nie stracił, gdy SH zostanie zniszczony przy próbie podjęcia platformy dostawczej. Uwolni ci to również dok promu i będzie przygotowany na przyjęcie dużych platform z cenną zawartością.

WALKA KRAŻOWNIKIEM:

Zawsze miej osłony gotowe na 100%. Jeśli trzeba będzie holować jakiś statek, niech to zrobi prom. Nigdy nie opuszczaj osłon, gdy w pobliżu są wrogie jednostki. Jeśli

Grupa Kandoniańskich dyplomatów w transportowcu klasy MTR-15



nie możesz załatwić jakiegos szybkiego celu (myśliwca) działami, użyj dopalaczy (afterburners) w odwrotnym kierunku. Zwiększy to odległość do celu, ale zasięg głównej artylerii jest spory i chłopcy przy działach będą mieli większe szanse na trafienie.

USTAWIENIE MOCY (POWER SETTINGS) GŁÓWNYCH

Ustawienie na 30% zapewni ci przyzwoity stosunek uszkodzeń do czasu naładowania, dobre jest również do zdjęcia osłon i pancerza, ale ustawienie 60-70% czyni większe uszkodzenia wewnętrzne, ponieważ wtedy dostaje się reszcie pancerza i kadłubowi.

INNE TIPSY:

Używaj dopalaczy (afterburners). Jeśli wskaźnik osłon (udoskonalonych) krążownika spadnie do 500 jednostek,



GCV Explorer tam, gdzie nie powinien być, na powierzchni Ziemi.

czas puścić się pełnym gazem. Wrogowie nie trafią w cel poruszający się z taką prędkością. Trzymaj się z dala od bitwy (przy pomocy dopalaczy), dopóki ponownie nie naładujesz swoich osłon. Twój krążownik z aktywowanymi PTA może spokojnie ignorować atakujące myśliwce. Celami krążownika są statki flagowe (Capital Ships), ODS-y i Stacje Gwiezdne (Starstations).

ATAKOWANIE STACJI GWIEZDNYCH (KRĄŻOWNIKIEM)

Jeśli chcesz wyjść cało ze starcia, nie podchodź do nich blisko. Zasięg artylerii głównej krążownika wynosi 55k, a SS to spore, nieruchawe cele. Jeśli odpalisz kilka salw i zmienisz pozycję, SS nic nie wskóra przeciwko twojemu krążownikowi, ponieważ ich dokładnie

Powierzchnia jednego z księżycy Marsa - Fobos



mierzone salwy muszą dotrzeć na miejsce - i oczywiście (spóźnione) trafią w twoją poprzednią pozycję.

ATAKOWANIE ODS (KRĄŻOWNIKIEM):

Podejdź blisko i twoje działa główne oraz PTA łatwo uporają się z celem, zanim twoje (udoskonalone) osłony opadną. Podejdź naprawdę blisko, ponieważ ODS są niewielkimi celami i PTA chybią z nieco większej odległości.

ATAKOWANIE STATKÓW FLAGOWYCH (CAPITAL SHIPS) KRĄŻOWNIKIEM.

Podejdź blisko. Wrogowie będą próbowali uniknąć kolizji, odstawiając więc główną artylerię i pociski. Twoje PTA może załatwić ten statek, jeżeli będzie to najbliższy nieprzyjacielski statek. Użyj tego z korzyścią dla siebie.

Misje:

MISJA 1, ESKORTA DYPLMATYCZNA.

Dotarłszy do Marsa powinieneś natychmiast namierzyć najbliższy „wrogi” statek i zniszczyć go ogniem. Drugi zaatakuj dwoma myśliwcami, co powinno otworzyć dyplomatom drogę do Stacji Gwiezdnej.

Wskazówka: Zwracaj uwagę na przekazy komunikacyjne i skacz na pomoc dyplomatom, jeśli ucierpią. Stracisz dyplomatów, zawałiłeś misję.

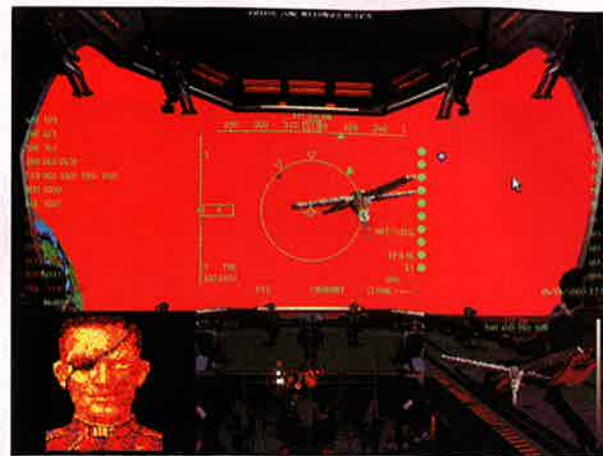
MISJA 2, PORWANIE PRZYWÓDCY POWSTAŃCÓW.

Przed przystąpieniem do wykonania tej misji upewnij się, że twoje osłony są pełne. Gdy zjawisz się w rejonie Plutona, ruszy na ciebie cel oznakowany jako Leader One. Aktywuj broń (IOD i PTA) i zacznij go ostrzeliwać, kiedy zbliży się na odległość skutecznego ognia. Uważaj na jego uszkodzenia. Gdy załatwisz do na 70-80%, wyłącz system PTA. Gdy zobaczysz rozchodzące się od statku błękitne kręgi, wstrzymaj ogień. Zacznij rozglądać się za pociskami (białe plamki na ekranie radaru) - jeśli nie zobaczysz żadnych, uruchom promień ściągający (tractor beam). Kiedy go już będziesz miał, ruszaj ku Ziemi i skieruj się do Kwatery Głównej GALCOM by przekazać im ujęty statek.

Wskazówka: Jeśli będzie nękał cię pociskami, poczekaj aż mu ich zabraknie, albo aż cię trafią. Przed aktywacją promienia ściągającego musisz usunąć osłony - a nie chcesz chyba dostać w tyłek, kiedy masz opuszczone spodnie.

MISJA 3, DEMONSTRACJA SIŁY.

Po przeskoczeniu w rejon przeznaczenia, aktywuj osłony i systemy broni. Znajdź przywódcę wrogo ugrupowania i otwórz ogień, gdy tylko wejdzie w zasięg rażenia.



Szybko się przekonasz, że Vesperonowie są podszyti tchórzem i wieją, gdy tylko się trochę nimi potrząsniesz. Nie jest łatwo wykazać się w walce z wrogiem, który ma silne skłonności do ucieczek z pola walki, możesz jednak przytrzymać trochę ich dowódcę promieniem ściągającym i tłukać go PTA. Jest to dość trudne, bo musisz przedtem się odsłonić. Możesz też odpalić kilka IOD, a potem posłać mu 5-6 pocisków. Kiedy ujrzysz, że wieje, wciśnij Shift+9 by za nim pogonić i będziesz miał nieco czasu, by wpakować mu jeszcze kilka IOD zanim całkiem się zmyje - może nawet zniszczysz go całkowicie i zarobisz kilka punktów extra.

Wskazówka: Nie wysyłaj tu myśliwców - niech chłopcy sobie odpoczną. Na Vesperonach zrobisz wrażenie tylko najcięższą artylerią.

MISJA 4, PRZECHWYCENIE LOTNISKOWCA.

Huraganowi niewiele teraz możesz zrobić, skup się więc na załatwieniu dwu eskortowców. Podczas tej misji wróg dostanie się na twój pokład - bądź więc gotowy odeprzeć go swoimi marines. Nie wal w Huragana - w tej misji jest niezniszczalny - spotkasz się z nim jeszcze raz później.

Wskazówka: Przydadzą się twoje myśliwce - wyślij je przeciwko eskortowcom, by dać ich załogom zajęcie, kiedy ty będziesz się przygotowywał, by je sproszkować swoimi IOD.

MISJA 5, PRZECHWYCENIE TRANSPORTU.

Nie da się o niej zbyt wiele powiedzieć z wyjątkiem tego, że lotniskowiec prawdopodobnie umknie, gdy tylko się pokażesz - rozgrywałem ją wielokrotnie i ani razu nie zdołałem go zniszczyć. Miałem szczęście, jeśli udawało mi się dołożyć mu parę razy, zanim zniknął. Jest tam gdzieś jeszcze jeden, ale prawdopodobnie kryje się za ekranami, dopóki zostajesz w tym rejonie.

***** Uwaga: więcej tipsów (naturalnie po polsku) znajdziecie na DOS-owskim kompakcie, w katalogu BONUS/TIPS. Tamże zbiór kilkuset tipsów do gier, po angielsku. *****

Comanche 3 Novalogic

W czasie lotu użyj „r” by uruchomić radio i wpisz:
ratz - niewidzialność
dog9 - broń
cat9 - neutralizuje uszkodzenia
bat9 - dostajesz rakietę hellfire
cowz - wrogie pojazdy na chwilę (30 sek.) nieruchomieją



POD UBI Soft

Podczas wyścigu wpisz:
RETRO - włączasz wsteczne lusterko
GARAG - naprawa uszkodzeń
MAP - mapka, w czasie gdy ją widzisz naciśnij klawisz „9”.



Extreme Assault Blue Byte

W menu głównym gry wpisz levelx, nie zapomnij nacisnąć klawisza spacji po x; włączyłeś tryb „cheat codes”. W grze możesz użyć następujących kombinacji klawiszy:

alt+1 - nieskończona ilość amunicji
alt+2 - ulepszenie broni
alt+3 - więcej energii
alt+4 - jesteś nieśmiertelny
alt+6 - zakończenie misji
alt+7 - „wyłączenie” przeciwnika
alt+8 - tryb heli mode
alt+9 - tryb tank mode



MOTO RACER Electronic Arts

Gdy komputer zapyta cię o imię, wpisz jeden z poniższych cheatów. Gra „beepnie” i znów zapyta cię o imię - teraz możesz wpisać swoje prawdziwe imię i uruchomić grę. A oto spis cheatów:

CDNALSI: dostępne wszystkie tory
CTEKOP: kieszonkowy motocykl
GESREVER: niespodzianka!



G-Nome 7th Level

Wciśnij jednocześnie CTRL i F1 by wejść w cheat mode. Teraz wpisz:
Horny Elk Leer - masz radar o maksymalnym zasięgu
Half Libel - teleportujesz się w pobliże wcześniej zaznaczonego „waypointa” lub celu
O’Sarge - podczas treningu sierżant mówi z irlandzkim akcentem



Helicops 7th Level

Naciśnij klawisz „/” i wpisz:
WIN - kończysz dany etap
STAGEWIN - j/w
CLOAK - tuns cloking on/off
REGENWEAP - broń
REGENDAM - zdrowie
REGENALL - masz wszystko
IRONMAN - niewidzialność
IRANGE - nielimitowany zasięg broni
EYE - zmiana punktu widzenia



Redneck Rampage Interplay

W czasie gry wpisz jeden z kodów, poprzedzony literami RD (np. RDall). Uwaga: cheaty działają tylko w pełnej wersji gry!

all - masz wszystko
beta - wysyłasz wiadomość „Eat me!”
clip - przechodzisz przez ściany
elvis - Message „Elvis Lives!”
guns - cała broń
hounddog - Message „Elvis is dead!”
inventory - wszystkie znajdźki
items - j/w
keys - wszystkie klucze
monsters - włączasz/wyłączasz przeciwników
moonshine - Moonshine mode ON/OFF
rafael - Message „For your grandpa!”
showmap - mapa
skill# - zmiana poziomu trudności (# to 1-4)
unlock - wszystkie drzwi są otwarte
view - zmiana punktu widzenia...



RELOADED Gremlin

W ekranie wyboru postaci wpisz:
ILOVEMYTEDDY - dostaniesz bonusową postać (Fwanka).
W menu opcji wpisz:
IWANTTOWIN - wybór etapu gry.
W czasie gry uruchom pauzę i wpisz:
RLSEFISGOD - bomby, zdrowie, amunicja, itp.
RLGOD - nieśmiertelność



Killing Time 3DO Studio

Wpisz:
SCOOBYSNACK - 200% energii
IDKFA - przykra niespodzianka...
IAMAPOOPHEAD - God-mode
WHOOPODANG - broń i amunicja



Shadow Warrior

Apogee/EIDOS

wersja shareware

Naciśnij «T» i wprowadź kody:

- SWCHAN - god mode
 SWGIMME - wszystkie przedmioty
 SWTREKxy - skok do wybranego epizodu
 (x=epizod [0=pierwszy], y=level
 SWGHOST - ściany nie są już przeszkodą
 SWMAP - automapa



Tiger Shark

GT Interactive

Po uruchomieniu gry w pierwszym menu naciśnij N i naciśnij spację. Teraz wpisz:

- HAPPY = brak uszkodzeń
 BLAST = nieskończona amunicja
 EMPTY = wrogowie nie strzelają do tyłu
 AMMO = dodatkowa broń



Carmageddon

SSI

W menu, w którym wybierasz mapy, samochody, itp. wpisz ENABLE - będziesz miał dostęp do wszystkich samochodów i tras, a przy okazji wchodzisz w cheat-mode. Teraz po wystartowaniu wyścigu naciśnij F4 i wpisz:

- F5 - reperacja samochodu
 F6 - nietykalność
 F7 - dostajesz dodatkowe 30 sek. czasu
 F8 - włącza/wyłącza zegar
 F11 - wzbogacasz się o 5000 creditsów
 SHIFT-F6 - pokazuje przeciwników na mapie
 SHIFT-F7 - dodatkowe 300 sek. czasu
 CTRL-1 (na klawiaturze numerycznej) - fly mode.
 Używaj klawiszy 5, 9 i 6 (na klawiaturze numerycznej) do sterowania lotem.

Power-ups

- 0 Bonus
 1 Mega bonus
 2 Piesi nie uciekają
 3 Piesi stają się olbrzymami
 4 Wybuchowi piesi
 5 Hot rod
 6 Piesi są bardzo szybcy
 7 nietykalność
 8 reperacje



SHIFT-0 wyłączenie czasu

SHIFT-2 time bonus.

SHIFT-5 wrogowie nieruchomieją

SHIFT-6 to samo tyczy policji

SHIFT-7 „podkręca” przeciwników

SHIFT-8 to samo, ale z policją

SHIFT-9 dziwne rzeczy z grawitacją

ALT-0 Pinball mode

ALT-1 clipping mode

SHIFT-ALT-4 Turbo!

SHIFT-ALT-5 Mega-Turbo!!

SHIFT-ALT-6 przechodnie są ślepi

SHIFT-ALT-9 bardzo odporny samochód...

Perfect Weapon

ASC Games

W czasie gry wpisz poniższe cheaty i naciśnij Enter

- GMPETE - teraz nikt mi nie podskoczy
 GIMNORM - neutralizuje poprzedni cheat
 GMBIGH - masz dużą głowę
 GMBORG - jestem cyborgiem!
 GMKILL - łatwiej dokopać wrogom
 GIMGODM - nieśmiertelność

Spróbuj też z:

- GMPEF - ???
 GMMOVE - ???
 GMBALL - ???



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne

Konkursy

Najpierw rozwiązania konkursów z 6/97 numeru CDA.

1. Konkurs Langmastera.

Główną nagrodę wylosowała Joanna Sokolska ze Świnoujścia. Nagrody pocieszenia otrzymują: Kamil Bronakowski, Gdynia; Joanna i Andrzej Balec, Olkusz; Katarzyna Kretek, Racibórz; Michał Nowak, Słupsk; Tomasz Cichowicz, Lubaczów; Michał Flitta, Poznań; Jarek Rejs, Machnów Nowy; Piotr Promiński, Biała Podlaska; Tomasz Suchowolec, Białystok; Andrzej Horowski, Zielona Góra.

2. Konkurs Psygnosis.

Nagrody wylosowali: Damian Staniec, Starachowice; Robert Glasel, Jaworzno; Michał Grabowy, Gdańsk; Patrycja Zielińska, Kraków; Jakub Ślasiński, Inowrocław; Robert Perka, Łask.

3. Konkurs Optimus Nexus.

Nagrody wylosowali: Wojciech Heczko, Puławy; Tomasz Matuszyk; Marcin Kosiedowski, Starogard;

4. Aplikacje MS Office.

Upominki wylosowali: Zbigniew Zgadzaj, Olkusz; Konrad Mulczyk, Radom; Łukasz Jaśkiewicz, Wyrzysk.

Wszystkie dzieciaki zapewne z niecierpliwością oczekiwały na rozwiązanie konkursu rysunkowego. Z olbrzymiej ilości nadesłanych obrazków wylosowaliśmy następujących zwycięzców:

* Tomek i Oskar (Duch w Operze) wędruje do klasy Ia (teraz już IIa) w Szkole Podst. nr 23 w Poznaniu.

* Fun School 6 wylosowali: Izabela Pilch, Tychy; Jakub Górniak, Inowrocław; Sonia Kalwas, Warszawa.

* Comics Planet (program do tworzenia komiksów) - Bernard Abramczyk, Elk.

* bajka (komputerowa) Lulu i jej książka - Kaja Sikora, Jaworzno.
* bajka (komputerowa) Królowa Śnieżka i 7 Jaśków - Dawid Stefański, Olsztyn.

Gratulujemy! Nagrody prześlemy pocztą.

A teraz pora na nową zabawę.

Konkurs 1.

Mamy dla miłośników Gwiazdnej Sagi małą niespodziankę: dwa egzemplarze gry X-Wing vs TIE Fighter. Żeby zdobyć egzemplarz gry, wystarczy odpowiedzieć na trzy proste pytania:

1. Podaj prawdziwe imię i nazwisko Dartha Vadera.
2. Wymieńcie wszystkie typy maszyn Rebeliantów, które wzięły udział w ataku na pierwszą Gwiazdę Śmierci.
3. Czy TIE Fighter wyposażony jest w napęd hiperprzestrzenny?

Konkurs 2.

Sponsorem jest firma IPS. Nagrodą jest polska wersja tej gry, a jako nagrody pocieszenia przewidziano koszulki z Rogaczem.

1. Co znaczy po polsku tytuł gry?
2. Kto jest głównym twórcą i pomysłodawcą Dungeon Keepera?
3. Jaka firma stworzyła Dungeon Keepera i kto jest dystrybutorem gry w Polsce?

Konkurs 3

Poświęcony najnowszemu Batmanowi. Nagrody - niespodzianki! Wystarczy tylko odpowiedzieć na trzy pytania:

1. Kim jest Batgirl?
2. Wymień dotychczasowych odtwórców postaci Batmana?
3. Co jest zabójczą bronią Poison Ivy?

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych.

Pokwitowanie dla poczty	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla wpłacającego
zł gr	zł gr	zł gr
słownie złoty	słownie złoty	słownie złoty
..... groszy jak wyżej	 groszy jak wyżej	 groszy jak wyżej
wpłacający.....	wpłacający.....	wpłacający.....
Dokładny adres	Dokładny adres	Dokładny adres
na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000	na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000	na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000
stempel	stempel	stempel
pobrano opłatę	pobrano opłatę	pobrano opłatę
..... zł.....	 zł.....	 zł.....
..... podpis przyjmującego	 podpis przyjmującego	 podpis przyjmującego



LANGMaster® *Nauczy Was angielskiego!*

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

50
godzin
dźwięku
40.000
hasel

Słownik

Kursy

intermediate

elementary

beginner



LANGMaster®

LEARNING FOR LANGUAGE

Interactive multimedia English teaching system on CD-ROMs

System LANGMaster powstał przy współpracy z:
HarperCollins Publishers, London
Heinemann Int., Oxford
Electronic Publishing Association LLC, Wilmington

Pakiet LM READERS (1xCD)

Do wyboru 1 z 12 kursów
3 poziomy zaawansowania
W każdym pakiecie - podręcznik
104 zł

Pakiet LM Starter Kit (5xCD)

Słownik + zestaw 4 kursów
z danego poziomu,
3 poziomy zaawansowania
Komplet książek
649 zł

LANGMaster jest całkowicie nowym narzędziem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. System bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzenie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób.

Najlepszy zakup!

Multimedialne wersje książek
Wszystkie teksty zostały udźwiękowione
Nagrań dokonano przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
Współpraca ze słownikiem
Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Bogaty zestaw różnorodnych ćwiczeń
Tysiące ilustracji
Dziesiątki godzin nagrań dźwiękowych
Lokalizacja w 17 językach
- system rozpowszechniany jest w kilkudziesięciu krajach świata
Prosta obsługa

Super oferta!

Wersje edukacyjne dla szkół i uczelni
Wersja sieciowa pakietu LM Starter Kit
Pakiety OEM dla producentów komputerów
Atrakcyjne warunki współpracy dla partnerów handlowych

Pakiet LM READERS Pack (4xCD)

Zestaw 4 kursów z danego poziomu w cenie 3-ech
3 poziomy zaawansowania
Komplet podręczników
311 zł

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD)

Wszystkie hasła,
ich formy gramatyczne,
frazy i przykłady użycia
zostały nagrane.
283 000 słów
76 000 sekwencji
40 000 hasel
30 000 przykładów
50 godzin nagrań
Słownik na płycie CD-ROM
oraz w wersji książkowej

384 zł



KOMPUTERY
LANGMaster-angielski dla każdego!

Dystrybucja w Polsce: DD KOMPUTERY ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360-80-91, 442-36, <http://www.epaonline.com>
Partnerzy handlowi: CDR Multimedia, ul. Ptasia 2B/27, 65-520 Zielona Góra, tel./fax: (0 68) 26-69-66 wew. 118
ALBION Wrocław, tel.: (071) 44-20-70, 77 w. 237, 225, AMICOTAB Rzeszów tel.: (017) 625-406 w. 422, ARD-SOFT Warszawa, tel.: (022) 863-79-56, (090) 22-78-24, AUTOCONT Cieszyń tel.: (033) 52-47-58, 51-11-75 oraz sieć partnerów AutoCont, CARCADE Invest Warszawa, tel.: (022) 651-55-55, CD Projekt Warszawa, tel.: (022) 25-07-03, DMG Warszawa tel.: (022) 620-82-99, 624-03-14, FF Computers Warszawa, tel.: (022) 628-89-81, InfoMedia Wrocław, tel.: (071) 48-93-66, LiComp Warszawa, tel.: (022) 642-27-68, Polish Computers Systems Corp. Kraków, tel.: (012) 130-655, VOBIS Szczecin, tel.: (091) 84-18-92 oraz sieć sklepów Vobis

OPTIMUS NEXUS

P R Z E D S T A W I A :

ENCYKLOPEDIA ŚWIATA

Ameryka Południowa

Encyklopedia multimedialna zawierająca ponad 45 minut filmów, zróżnicowaną tematycznie bibliotekę 914 zdjęć, bogaty atlas map oraz 13 interaktywnych prezentacji.

Doskonały program edukacyjny przygotowany między innymi przez zespół ekspertów Uniwersytetu Jagiellońskiego pod redakcją profesora Adama Jelonka. Opowieści słynnego podróżnika Tony Halika oraz filmy z jego podróży zaspokoją najbardziej wybrednych poszukiwaczy przygód.



2 płyty CD-ROM



ENCYKLOPEDIA ZWIERZĄT

Ssaki

Encyklopedia multimedialna zawierająca około 700 unikalnych zdjęć i ilustracji pochodzących z całego świata, 85 oryginalnych filmów wideo oraz fachowy komentarz przygotowany przy udziale konsultantów z ogrodu zoologicznego w Gdańsku.

Encyklopedia pozwala na bardzo szczegółowe poznanie: miejsc występowania, sposobu rozmnażania, odżywiania, rozmiarów ciała, długości życia i innych cech charakterystycznych u ssaków.



2 płyty CD-ROM

OPTIMUS



80 - 305 Gdańsk 5
skrytka pocztowa 44

e-mail:

optnexus@onet.pl

internet:

www.nexus.optimus.com.pl

Wszystkie programy
dostępne w sieci sprzedaży

OPTIMUS

P R O G R A M Y D L A D Z I E C I



Sekrety Króla

multimedialny, interaktywna
bajka dla dzieci od 3 do 10 lat



Moje pierwsze ABC

multimedialny przewodnik
po alfabecie dla dzieci od lat 3



Lasy Podpuszańskie

multimedialna gra przygodowa
dla dzieci od lat 5



Tomek i Oskar

DUCH W OPERZE - nauka i zabawa
w cudownym świecie muzyki
dla dzieci od lat 5



Moje pierwsze zabawy matematyczne

multimedialny program
do nauki podstaw matematyki